

# EXCALIBUR

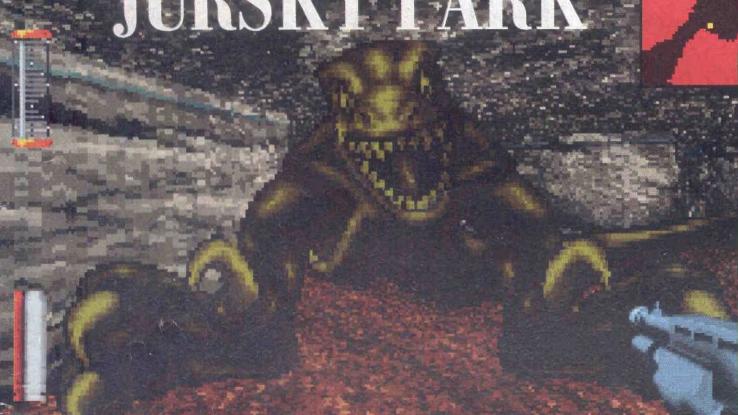
Č. 20  
JUBILEJNÍ  
prosinec 1993

ČASOPIS  
POČÍTAČOVÝCH  
HER

29 Kč • 33 SK • \$3 U.S.

FASCINATION

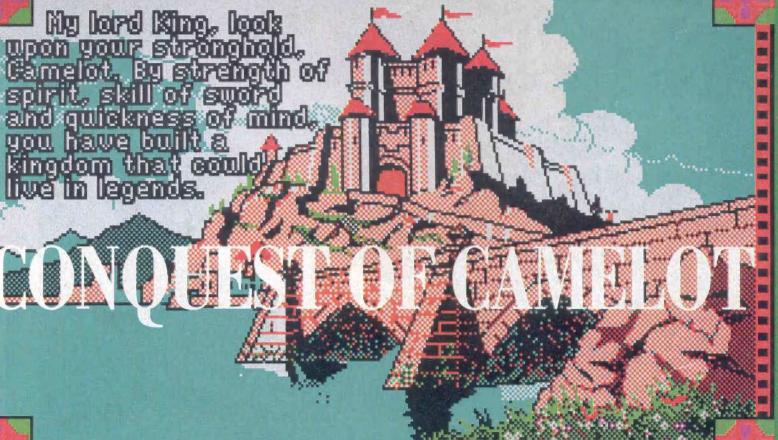
JURSKÝ PARK



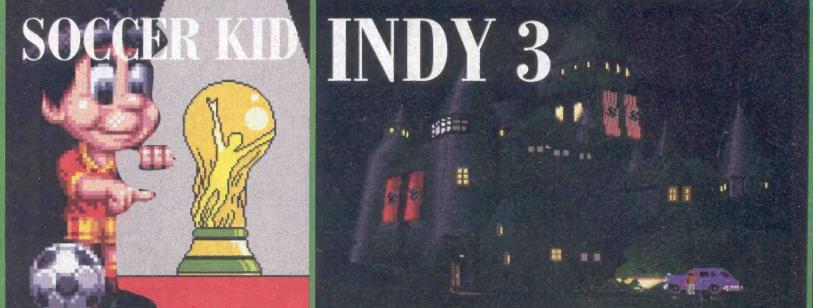
GATEWAY 2



CODENAME ICEMAN



SOCCER KID



INDY 3

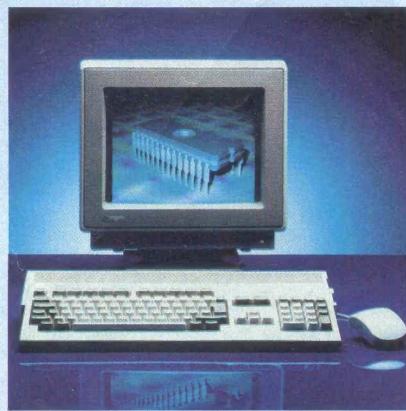




# A-B-Comp a.s.



NINTENDO 866.-Kč  
STARFIGHTER 2W QS-149



SEGA 400.-Kč  
STARFIGHTER 3 QS-171

MULTI 866.-Kč  
INTRUDER 1 QS-149

NINTENDO 766.-Kč  
INTRUDER 2 QS-148

SEGA 939.-Kč  
INTRUDER 3 QS-150

IBM 866.-Kč  
INTRUDER 5 QS-146



## Amiga 1200

MULTI 999.-Kč  
AVIATOR 1 QS-155

NINTENDO 899.-Kč  
AVIATOR 2 QS-153

SEGA 1066.-Kč  
AVIATOR 3 QS-156

IBM 984.-Kč  
AVIATOR 5 QS-151



IBM 400.-Kč  
WARRIOR 5 QS-123



MULTI 225.-Kč  
APACHE 1 QS-131



MULTI 326.-Kč  
FLIGHTGRIP 1 QS-129F



MULTI 326.-Kč  
MAVERICK 1 QS-128F



IBM 3996.-Kč  
SOUND MACHINE QS-803



IBM 326.-Kč  
WARRIOR 6 QS-133



IBM 886.-Kč  
INTRUDER 6 QS-147

**A-B-Comp a.s.**

Veverkova 28  
170 00 PRAHA 7

tel: 02/ 37 77 01-2  
37 77 80-1  
fax: 02/ 38 24 90

**Prodejna**

Po-Pá 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup> hodin  
So 9<sup>00</sup>-12<sup>00</sup> hodin

# UÁNOČNÍ NABÍDKA

# Presto·CS COMPUTER

## NEJNÍŽŠÍ CENY

 Commodore

**Commodore 64** 3.444,-Kč  
8 bit, 64 KB

**Komplet: Commodore 64** 5.890,-Kč  
disketová jednotka

**Amiga 500** 8.290,-Kč  
16 bit, 512 KB, 7 MHz, FDD 3,5", myš

**Amiga 600** 8.420,-Kč  
16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

**Amiga 600 HD 30** 12.400,-Kč  
16 bit, 1 MB, 7 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

**Amiga 1200** 14.280,-Kč  
32 bit, 2 MB, 14 MHz, FDD 3,5", TV mod, myš

**Amiga CD 32** 14.900,-Kč

**Amiga 4000, Amiga 1200 s HD**  
Informujte se o aktuálních cenách.

**C 1084 S** 9.590,-Kč  
monitor

**C 1942** 13.690,-Kč  
monitor pro A 1200

**VC 1541** 2.500,-Kč  
disketová jednotka

**VC 1530** 770,-Kč  
magnetofon

**Diskety 3,5" DD** 149,-Kč

**Diskety 3,5" DD BASF** 219,-Kč

**Diskety 5,25" DD BASF** 99,-Kč

**Diskety 3,5" HD** 225,-Kč

**Joystick SV 119 až SV 227**  
od 149,-Kč

### Hry a software

**Speciální nabídka:**

**Amiga 500 plus**  
7.990,-Kč

**Ceny včetně DPH**



**prodejna:** PO - PÁ 10:00 - 18:30, SO 9:00 - 12:00

**Polská 15, Praha 2**

**TEL. 02/627 52 50**

(metro nám. Jiřího z Poděbrad)



**Amiga 600**

**1 ROK ZÁRUKA**  
Obchodníkům výrazné slevy  
Při nákupu nad 5000,- Kč  
joystick nebo diskety ZDARMA

**ZBOŽÍ ZASÍLÁME I NA DOBÍRKU**

POŠTOVNÉ NEÚČTUJEME OD 2 000 KČ VÝŠE

**KONTAKTY: TEL. 02/627 52 50**

825 74 84

**TEL./FAX. 02/791 60 18**



**Informujte se o aktuálních cenách.**

# PŘEDVÁNOČNÍ NABÍDKA FIRMY

## Super nabídka pro hráče

komplet **ATARI 800 XE**  
s magnetofonem **XC 12 TURBO**

velké množství her na kazetách (14 kazet)

zásuvný modul **VISICOPY III**

- zaváděc TURBO 2000 a Universal Turbo, kopírak, kompresor, konvektor.

zásuvný modul **TOOL BOX III**

- VISICOPY III, TT DOS, TM 2304, Čapek, TBasic, ATMAS II, Turbo-binární copy

hry v zásuvných modulech



Kč 4.260,-

á Kč 100,-

Kč 330,-

Kč 690,-

hry v zásuvných modulech

Kč 130,-

výukové programy, textový editor, účetnictví, kreslící programy,  
hry a jiné doplňky



## NABÍDKA pro muzikanty

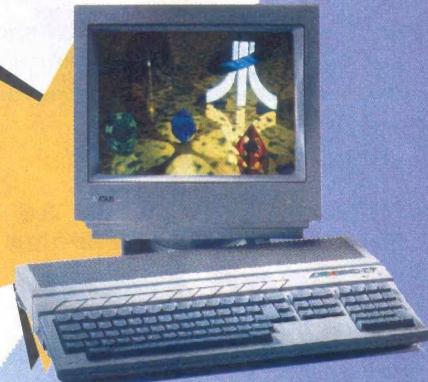
**ATARI 1040 STE**

Kč 14.290,-

**ATARI FALCON 030**

Kč 45.990,-

nový multimediální počítač ATARI, 4 MB RAM, 80 MB HD



## Commodore

Komplet **COMMODORE C 64**  
s magnetofonem **DR 1530**

**Disketová jednotka 1541**

velké množství her na kazetách (20 kazet)  
na disketách (115 disků)

zásuvný modul **EXPERT C 401**

- TURBO JRC (TURBO 250 aj.) a program na nastavení hlavy

zásuvný modul **EXPERT C 310**

- TURBO JRC, Hlavostav, Turbo D, ovládač pro plotter,  
Monitor, KOPR, REVIZOR

hry v zásuvných modulech

Kč 4.680,-

Kč 2.590,-

á Kč 100,-

á Kč 50,-

Kč 390,-

Kč 590,-

Kč 150,-

výukové programy, hry, textový editor, adresář,  
diář aj. doplňky



Boxy od firmy **SUNNYLINE**, Diskety **FUJI**, **MAXELL**, joysticky



**JRC**

Chaloupeckého 1913  
169 00 Praha 6  
tel. 354 979, fax. 521 258  
po-pá 10<sup>00</sup> až 18<sup>00</sup>

**BONO Computer**  
Hlavná 134  
080 01 Prešov



**PC SHOP**

Vladislavova 24  
110 00 Praha 1  
tel./fax. 242 286 40  
po-so 9<sup>00</sup> až 18<sup>00</sup>



**BONO v Od DAGROV**  
Štúrova 1  
040 18 Košice



## Super nabídka

**AMIGA 600**

Kč 8.590,-

**AMIGA 1200**

Kč 14.590,-



**QuickShot**, tiskárny **EPSON**

**CONSUL**

Pálenická 28  
323 17 Plzeň  
tel. 019/523 721



**BONO kancelář**  
tel. 095/760429  
fax. 095/760400



# Firma JRC je tu pro Vás

# HIT PARÁDA

PC

AMIGA

ATARI ST

ATARI XL/XE

C-64

- 1 BETRAYAL AT KRONDOR, Dynamix, (EX 19)
- 2 LANDS OF LORE, Westwood studios, (Ex 19)
- 3 (2) WING COMMANDER II, Origin, (EX 16)
- 4 DAY OF THE TENTACLE, Lucasfilm games, (EX 19)
- 5 EYE OF THE BEHOLDER III, SSI, (EX 18)
- 6 DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
- 7 DOGFIGHT, Microprose, (EX 19)
- 8 (4) ALONE IN THE DARK, Infogrames, (EX 15)
- 9 ISHAR II, Silmarills, (EX 19)
- 10 LEGACY, Microprose, (EX18)

- 1 (3) LIONHEART, Thalion, (EX 16)
- 2 (5) DESERT STRIKE, Electronic Arts, (EX 18)
- 3 DUNE II, Virgin Games, (EX 16)
- 4 (2) PROJECT-X, Team17, (EX 13)
- 5 STREET FIGHTER II, US GOLD, (EX 16)
- 6 (4) LEMMINGS II, Psygnosis, (EX 16)
- 7 SYNDICATE, Bullfrog
- 8 ISHAR II, Silmarills, (EX 19)
- 9 WAR IN THE GULF, Empire, (EX 19)
- 10 CHUCH ROCK II, Core, (EX 18)

- 1 (1) POWERMONGER, Bullfrog, (EX 3)
- 2 (2) GOBLIINS II, Tomahawk, (EX16)
- 3 (3) PACIFIC ISLANDS, Empire, (EX13)
- 4 (4) RAILROAD TYCOON, Microprose, (EX8)
- 5 (5) LURE OF THE TEMPTRESS, Virgin, (EX13)
- 6 (6) FORMULA ONE GRAND PRIX, Microprose, (EX12)
- 7 (7) VROOM, UBI Soft
- 8 (8) CRAZY CARS III, Titis, (EX16)
- 9 (9) ANOTHER WORLD, Delphine software
- 10 (10) LOTUS II, Gremlin, (EX10)

- 1 (1) MISJA, Avalon, (EX 12)
- 2 (2) KARATEKA, Broderbund
- 3 (3) FRED, Avalon
- 4 (4) DRACONUS, Cognito
- 5 (5) ZYBEX, Zeppelin
- 6 (6) ACE OF ACES, Accolade, (EX 13)
- 7 (7) TOMAHAWK, Digital Integration
- 8 (8) SOLO FLIGHT, Microprose
- 9 (9) LASERMANIA, Avalon
- 10 (10) EIDOLON, Lucasfilm

- 1 (1) ELITE, Firebird, (EX1)
- 2 (2) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- 3 (3) EIDOLON, Lucasfilm, (EX15)
- 4 (4) TEST DRIVE II, Accolade
- 5 (5) TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 6)
- 6 (6) LAST NINJA III, System 3
- 7 (7) MOONFALL, 21st Century Ent., (EX16)
- 8 (8) LOTUS E.T.C., Gremlin, (EX1)
- 9 (9) ELITE, Firebird, (EX1)
- 10 (10) ACE, Cascade Games, (EX 13)

EXCALIBUR č. 21 VYJDE 15.

## VÁŽENÍ ČTENÁŘI,

tať jsme tady zase s dalším vydáním vašeho časopisu. Doufáme, že jste si už zvykli na naše úvodníky, takže vás tento svůj existenci nijak nepřekvapí. Po pravé ruci, nebude obsahovat takové informace, které by vás mohly nějak zvlášť překvapit. Je to prostě jeden z řady nudných úvodníků. Pokud bychom měli shrnout naše dojmy z práce v tomto časopise, vypadá to, jako by se situace již stabilizovala - zacínáme opět vycházel relativně pravidelně, počet stránek se ustálil na počtu 36 + 16, z čehož sice nemáme příliš velkou radost, ale nedá se nic dělat (viz dnešní dopisy), pokud jde o výčitky, kterými nás ne příliš často bombardujete, není v nich příliš zásadních, se kterými se nedalo nic dělat - výhrady počítacových hráčů proti videohrám jsme výřešili tak, že jsme tuto rubriku v minulém čísle vypustili a ani v tomto čísle ji nevěnujeme tolik místa, žádostem o návody využívajeme jejich zvýšený počet v tomto čísle (nebojte se, příš číslo bude zase plně recenzí) a problematiku pirátství a vaši nelibost nad naším opakováním nesouhlasu s kopirováním her jsme také výřešili (opět viz. dopisy). Zkrátka - všechno vypadá tak jak by mělo, k naší i vaší (témaři) plné spokojenosti. Tak to můžete.

Pokud jde o toto číslo - až otočte stránku - uvidíte sami. Čeká vás pář recenzí na novější hry - JURASSIC PARK, SOCCER KID, ve slibené rozšířené návodové části se seznájmíme s řešením her THE RETURN TO ZORK, GATEWAY II, LANDS OF LORE, podíváme se na starší, ale ještě nevydané návody na hru FASCINATION, CODENAME ICEMAN, CONQUEST OF CAMELOT. Čekají nás také velice rozsáhlé dopisy čtenářů, soutěže, úvahy atd.

Zkrátka - další EXCALIBUR leží před vámi - jen ho otevřít. Ať se vám líbí.

Váše redakce

Hitparády se může zúčastnit každý, kdo zašle svůj žebříček nejoblíbenějších her s názvem výrobce hry a typu svého počítače. Pište, jinak se nám pořadí nebude měnit.

## SINCLAIR

- 1 (1) SPACE CRUSADE, Gremlin, (EX 13)
- 2 (2) HEROQUEST, Gremlin
- 3 (3) DIZZY V, Code Masters
- 4 (4) ROBOPOL 3, Ocean, (Ex11)
- 5 (5) SUPERCARS, Gremlin, (EX1)
- 6 (6) MYTH, System 3
- 7 (7) SWITCHBLADE, Gremlin, (Ex 16)
- 8 (8) TURRICAN, Rainbow Arts, (EX 5)
- 9 (9) CABAL, Capcom
- 10 (10) ADDAMS FAMILY, Ocean, (EX14)

## ENGINE II

- 1 (1) NINJA SPIRIT
- 2 (2) LEGEND OF HERO, (EX 16)
- 3 (3) GUNHED, (EX 17)
- 4 (4) FINAL MATCH TENNIS, (EX 16)
- 5 (5) TIGER MISSION, (EX 17)
- 6 (6) DEVIL'S CRASH, (EX 16)
- 7 (7) THE FINAL LAP, (EX 16)
- 8 (8) THE LOST SUNHEART, (EX 16)
- 9 (9) DIN DON, (EX 17)
- 10 (10) PC GENGINE II, (EX 17)

## SEGA

- 1 (1) SONIC, THE HEDGEHOG, (EX 16)
- 2 (2) NHLPA HOCKEY
- 3 (3) AFTERBURNER
- 4 (4) GHOSTBUSTERS
- 5 (5) RISKY WOODS
- 6 (6) SWORD OF VERMILLION
- 7 (7) DONALD DUCK
- 8 (8) SUPER THUNDER BLADE
- 9 (9) SONIC 2
- 10 (10) STREETS OF RAGE 2

## NINTENDO

- 1 (1) STREET FIGHTER 2
- 2 (2) ROBOPOL
- 3 (3) SUPER SOCCER
- 4 (4) LEMMINGS
- 5 (5) MEGAMAN II
- 6 (6) CONTRA
- 7 (7) ADVENTURE ISLAND 2
- 8 (8) SUPER MARIO WORLD
- 9 (9) DOUBLE DRAGON
- 10 (10) TOM & JERRY

## EXCALIBUR

- 1 SIMON THE SORCERER, Adventure soft
- 2 THE RETURN TO ZORK, Infocom, (EX 20)
- 3 SHADOW CASTER, Electronic Arts
- 4 GATEWAY II, Legend Entertainment, (EX 20)
- 5 PRIVATEER, Origin
- 6 STRONGHOLD, SSI, (EX 19)
- 7 BAT II, UBI Soft, (EX 16)
- 8 (7) ISHAR II, Silmarills, (EX 19)
- 9 JURASSIC PARK, Ocean
- 10 SEAL TEAM, Electronic Arts

# OBSAH

## RECENZE

Air Force Commander .....	8
Blastar .....	9
Blob .....	12
F17 .....	13
Jurassic Park.....	6
Sim Life .....	7
Soccer Kid .....	10
YO! Joe!	11

## NÁVODY

Codename Iceman.....	23
Conquest of Camelot .....	27
Dizzy .....	26
Enchanter .....	16 - 17
Fascination .....	22
Gateway II .....	24 - 25
Indy 3 .....	18 - 19
Return to Zork .....	20 - 21

## VIDEOHRY

Dopisy čtenářů k videohrám.....	15
Super Engine .....	
Aero Blaster .....	14
Formation Soccer .....	14
Ninja Wariors .....	14
Motorky .....	14
Parasol Stars - Bubble Bobble 3 ..	14
P 47 - The Freedom Fighter .....	14

## OSTATNÍ

Dopisy čtenářů.....	28 - 29
Polemika o kopírování .....	30
Předplatné.....	31
Soutěž A-B-Comp .....	15
Soutěž Dat Art .....	15
Úvaha - Larry .....	30

## INZERCE

A-B-Comp, a.s. ....	2
Atlantida .....	13
JRC .....	4
PCP .....	31
Presto .....	3
Prington.....	32
Sunpronics CS.....	14
Rádková inzerce .....	30

## EXCALIBUR+

Abandoned Places II .....	+2
Lands of Lore .....	+1,+8

EXCALIBUR 20 © Popular Computer Publishing, 1993.

VYDAVATEL: Martin Ludvík.  
SÉFREDAKTOR: Jan Eisler (ICE). ZÁSTUPCE SÉFREDAKTORA: Andrej Anastasov (ANDREW). REDAKCE: Petr Bulíř (Pet Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpt.Vlada), Lukáš Hanka (SSC), Lukáš Hoyer (Luke). GRAFICKÁ UPRAVA A LAYOUT: topdesign, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografí vytiskla Polygrafia, a.s. Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. Nevyžádané příspěvky nevracíme. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Podávání novinových zásilek povolené Reditelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MIČ 47 129. ROZŠÍRUE: PNS a soukromí distributoři, PC-INFO a JRC. K dostání především v počítačových prodejnách a u stánků s denním tiskem. PŘEDPLATNÉ a starší čísla: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Toto číslo vychází v listopadu 1993.

## Vše pro Vaše počítače ZX Spectrum / Didaktik

- programové vybavení, uživatelské programy, hry i literatura
- vydáváme ZX magazín - specializovaný časopis
- hardware, tiskárny, spotřební materiál pro výpočetní techniku
- pište: PROXIMA,  
box 24, 400 21 Ústí nad Labem.
- prodejna: OD Labe,  
2. patro, Ústí n/L, tel. (047)24201 kl. 262

12. 1993!

## NOVÉ CENY PLOŠNÉ INZERCE!

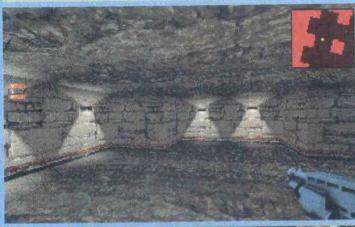
Informujte se na tel./ fax: 66 71 02 68 / 29  
nebo na adresu: P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.





# JURSKÝ PARK

No vida, OCEAN se nám zase vrací. Po trochu delší pauze, kdy jsme se o jeho projektech v EXCALIBURu nezmiňovali, jelikož vůbec nestály za řeč. Tím větší máme radost, že se Ocean vrací mezi dobré pařby, čímž vlastně dávám najevo to hlavní: Jurský park se líbil a líbil se hodně. Jak tomu již v filmových konverzích bývá, očekávali jsme tento projekt poněkud skepticky. Cekali jsme, že programátoři OCEANu narychlo spláčají nějaký komerční patvar stejně jako tomu bylo u Smrtonosné zbraně, u Ramba a podobně. Věci se však mění a očekávání mohou být mylná. Právě tento případ uka-



zuje, že e vycházet z předsudků se nevypílá. Jurský Park OCEAN nejen neodflákl, ale totálně ho vypíplal hned v několika úrovních. Hra je totíž rozdělena do dvou hlavních úseků. Jedním je běhání v trojrozměrných krajinkách typu CHAOS ENGINE a plnění úkolů, druhým je řežba v hlavní roli, před kterou se WOLFENSTEIN může červenat studem. Zatímco grafika 3D chodičky se skvělému CHAOS ENGINE pouze výrovná, ale podzemní prostory viděně v hlavní roli jsou oficiálněm pohřbem WOLFENSTEINA a vyrávají se ukázkám z dlouho očekávaného DOMMU. Ruku na srdce, tohle jsem po-

Opravdová atmosféra vzniká novým zpracováním světa a stinu (viz. obrázky), že vám všechno připadá až hmatatelně skutečné. V této podzemních mísách až běhá mráz po zádech, když běháte temnými chodbami s puškou v ruce a do měkkého ticha se najednou vyřítí obrovský dinosaurus a ukousne vám hlavu. Chce to postřeh a pevné nervy. Teprve teď se zmíním o věcech, které mají obě části hry

Název hry: **JURSKÝ PARK**

Firma: OCEAN

Rok výroby: 1993

Typ hry: adventure

Obsížnost: vysoká

Na počítač: PC, ST, AMIGA

Originalita: 80 XXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 78 XXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: 88 XXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: 90 XXXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: 72 XXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: 81 XXXXXXXXXXXXXXXX

**EXCALIBUR verdikt: 81%**

Poznámka: Ocean Strikes Back!



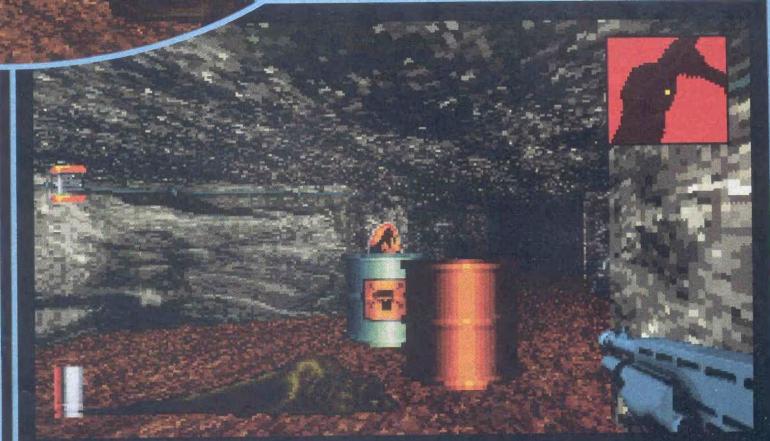
tem v ruce. Jeho protivníkem není pár dinosařích samiček, ale hned stáda ohavné havěti všechno druhu, kterých byste se nedopouštali ani na kalkulačce (musí být ruská, jiné by to zvládly). Po pravdě řečeno, ani tento postup OCEANu příliš nevytíkám, protože hra



**JURASSIC DARK**

místě započítání lidského rozumu jako položky nutné k dohráni hry. Chci říci, že hra není pouhým masakrem dinosařů, ale často si i zapřemyšlite, jak utéci obřímu Rexovi, jak rozbit stěnu, jak odemknout bunkr, jak dostat dívku ze

stok, když se štíti výkálu, apod. Potěšil mne jednoduchý systém ovládání stávající pouze ze směrů chůze a veleduležité střely. Popisy vašich misí spolu s mapami dýchají oblastí si můžete přečíst a prostudovat nalogováním do počítačů, které jsou rozmístěny na elektrických sloupech. Potěší také klasické sbírání a používání předmětu, kterých je sice poskrovnu, ale do atmosféry boje o přežití podnáje v hráči pocit inteligence rovně Homo Homo Sapiens. Neprápidáte si tedy robot s puškou, ale mazaný archeolog lovící ztracené děti (a nepožírajíci jej). Hudba a zvuky jsou zapracovány jak do pozadí. Slyšte spíše matný šum džungle s občasnými skřeky prehistorických zvířat namísto běžného bojového technotracku.



lečné - začnu příběhem. Pokud jste již kdy měli co do činění s firmou OCEAN, je vám již v tomto momentě jasné, že Jurský

příči o něčem být musí a já už jsem příliš apatický, abych se naoko tvářil, že jsem si na takovéto hanění předlož nezvykl. Pojďte hry se sice od filmu i od knihy liší, avšak špatná není, do toho má opravdu daleko.

Ve filmu odvážný archeolog zachraňuje děti (pochopitelně) jen jednou. Ve hře je



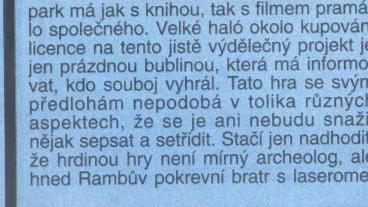
Myslím si, že to není špatný nápad, atmosféře hry to neublíží, ba naopak, vzniká spíše pocit napětí, který je v každé hře vitán. Výsledek asi uvidíte sami, takže si ho vychutnejte a možná mi dáte za pravdu, že se OCEAN polepšil.

ANDREW



park má jak s knihou, tak s filmem pramálo společného. Velké haló okolo kupování licence na tento jistě vydělečný projekt je jen prázdnou bublinou, která má informovat, kdo souboj vyhrál. Tato hra se svým předloham nepodobá v tolku různých aspektů, že se je ani nebudu snažit nějak sepsat a setřít. Stačí jen nadhodit, že hrdinou hry není mírný archeolog, ale hned Rambův pokrevní bratr s laserome-

musíte znova a znova vydádat z nebezpečných oblastí Jurského parku. Není třeba připomínat, že oblasti jsou cím dál tím více zamotány jurskou faunou a působí více potíží. Když už jsme u té obtížnos-



**K**do z nás by neznal firmu MAXIS. Pro ty, u kterých toto jméno nevzbuzuje žádné příznačné asocioace přípoměn hry SIMCITY, SIMANT, SIMWORLD, A-TRAIN a v neposlední řadě práv



**SIM-LIFE.** Myslím, že v tuto chvíli je všechno jasné. Ano, firma MAXIS se zabývá výhradně strategickými simulacemi nejrozličnějších situací.

U SIMCITY se hráč stával starostou města, SIMANT nás zase zavedlo mezi roztomilé malé mravenečky, jejichž jedinou zábavu bylo množit se a množit se tak, aby jejich kolonie vyhnala z přilehlého domu jeho lidské obyvatelstvo. Zatímco A-TRAIN byl simulací železničního magnáta (a jako snad jediná hra neměl předpohnu SIM), hra SIMWORLD se již velice blížila realitě - šlo o řízení systému celé planety. SIMLIFE nás, jak již název napovídá, zavede do nekonečného koložku života. A nebude to návštěva ledajáká.

U her firmy MAXIS jsme si již zvykli na to, že jede o hry poměrně složité a komplexní. Vzpomeňme na řadu faktorů, které jsme museli sledovat v SIMCITY. Řízení města není nic jednoduchého, ale městský systém přesto pracuje s pevně vymezenými jednotkami - každý vý, jak vypadá dům, silnice, tovární či policejní stanice. Co když ale hra simuluje život - život v jeho nepřebernému množství druhů a forem.

Život, na jehož vývoj a podobu působí nepřeberné množství faktorů? Život, který může být ve své osamocenosti tak křehký, ale který si nakonec přece jen vždy najde svou cestu k přežití, i za velmi vysokou cenu...

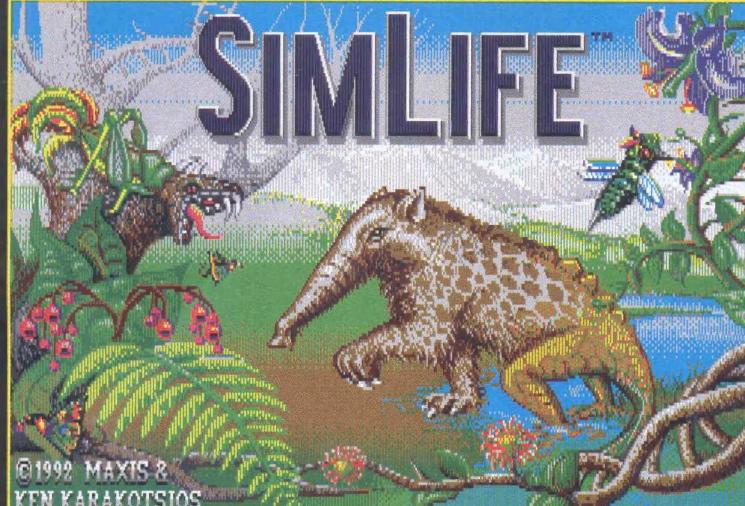
Ještě nemáte ke hře SIMLIFE strach.

Mapa světa



Dobr. Tak si představte, že hra nabízí několik základních scénářů - kromě experimentálního a výukového je tady scénář „Od pouště k lesu“, „Soubor pohlaví“, „Zranice a hladomor“, „Masožranci“, „Ze života dinosaurov“ a „Pochod mutantů“.

Každý z těchto specifických scénářů nabízí jiný evoluční vývoj, jiný postup, jiné živočichy a rostliny a samozřejmě jiné životní podmínky. Ale to už se dostáváme ke hře samotné. Pro každý scénář se nejprve generuje prostředí, ve kterém se může evoluce být odvádět. Již komplexnost tohoto prostředí nenechá nikoho pochybám o tom, že „toto tedy bude něco“: generuje se nejen vnější vzhled krajiny jako pohoří a řeky, ale i klimatické zóny, vrstvy půdy, oblasti srážek atd. atd. Když je krajinka vytvořena, přichází klíčový okamžik: „Budu život“, řekl programátor MAXIS. A hráč musí jejich přání pochopit a nechtě uposlechnout. Do prostředí odpovídajícímu zvolenému scénáři může hráč vyslat libovolné množství nej-



© 1992 MAXIS & KEN KARAKOTSOS

**Název hry:** SIMLIFE

**Firma:** MAXIS

**Rok výroby:** 1992

**Typ hry:** strategie

**Oblastnost:** vysoká

**Na počítač:** PC, ST, AMIGA

**Originalita:** 60 XXXXXXXXXXXX

**Zábava:** 70 XXXXXXXXXXXX

**Prostředí:** 50 XXXXXXXXXX

**Grafika:** 70 XXXXXXXXXXXX

**Hudba:** 50 XXXXXXXXXX

**Efekty:** 50 XXXXXXXXXX

**EXCALIBUR verák: 58%**

**Poznámka:** Život není peříčko...

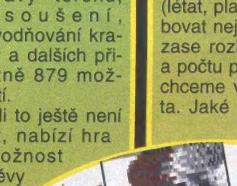
různějších rostlin a živočichů tak, aby byl výsledný ekosystém co nejvýrovnáčí a maximálně funkční.

Ze to vypadá jednoduše? Tak si LAS-KAVÉ uvědomte, že život není vůbec tak jednoduchý - i ta

stejně, jako má Matka příroda (resp. Bůh, pro ty religióznější z vás) na naši planetě.

J e m ožné regulovat téměř všechno - od regulování teplotních rozdílů, srážek, délky dne přes ovládání charakteristik jednotlivých druhů až po úpravy terénu, v s o u s e n í , zavodňování krajiny a dalších přibližně 879 možností.

Jestli to ještě není dost, nabízí hra i možnost návštěvy biologického laboratoře, ve kterém už teprve dějí divy: možnost vytváření vlastních živočišných druhů kombinací jejich tělesních průporcí je tak zajímavá, že se jen těžko popisuje - je lepší se podívat na některé



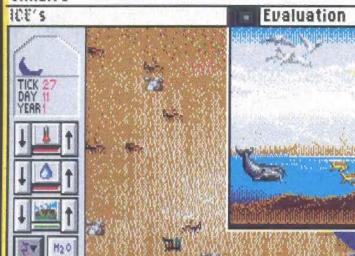
hra obsahuje výukový program, který vás povede za ručičku přes všechny ikony a serepeťáčky, kterými se hra ovládá, kolik pařanů chtivých akce se bude s těmito ikonami zdržovat. Druhou chybíčkou je biologický laboratoř křížící živočichy mícháním obrázků zvířat na zemi již využitých. Obrázky tady ale bohužel mají pouze funkci symbolickou - „hlava“ určuje inteligenci a druh potravy, „tělo“ značí, jak se nás malý mutantek bude pohybovat (lézt, plavat, běhat) a kde se bude pohybovat nejrůzněji (poušť, voda, les). „Ocas“ zase rozhoduje o rozmnožovacím cyklu a počtu potomků. To je v pořádku, pokud chceme vytvářet nová a neznámá zvířata. Jaké zklamání ale nastane, když se pustíme do některého

z předdefinovaných scénářů a zvolíme si kupříkladu podobu největšího dravce na světě, známé obludy jménem Tyrannosaurus Rex a z jeho podoby v biologické laboratoři nepoznáme, zda jde o křížence slona s ptakopyskem nebo o něco mezi gazelou a gepardem. O zvířatech žijících dnes na zemi raději ani nemluvit. Hruhúza!

nejmenší rostlinky, i ten nejposlednější živočich má svoje specifika (inteligenci, druh potravy, prostředí, ve kterém se může pohybovat, způsob pohybu, počet p o t o m ků...), podle kterých se bude ve svém životě řídit. V případě špatného odhadu může dojít k obrovským katastrofám. Zvířátka a rostlinky mohou hynout, můžou migrovat do úplně

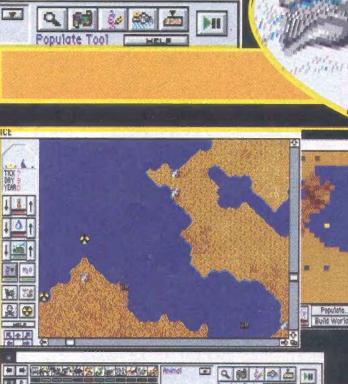
vytváření vlastních živočišných druhů kombinací jejich tělesních průporcí je tak zajímavá, že se jen těžko popisuje - je lepší se podívat na některé

Mapa světa



Dobr. Tak si představte, že hra nabízí několik základních scénářů - kromě experimentálního a výukového je tady scénář „Od pouště k lesu“, „Soubor pohlaví“, „Zranice a hladomor“, „Masožranci“, „Ze života dinosaurov“ a „Pochod mutantů“.

Každý z těchto specifických scénářů nabízí jiný evoluční vývoj, jiný postup, jiné živočichy a rostliny a samozřejmě jiné životní podmínky. Ale to už se dostáváme ke hře samotné. Pro každý scénář se nejprve generuje prostředí, ve kterém se může evoluce být odvádět. Již komplexnost tohoto prostředí nenechá nikoho pochybám o tom, že „toto tedy bude něco“: generuje se nejen vnější vzhled krajiny jako pohoří a řeky, ale i klimatické zóny, vrstvy půdy, oblasti srážek atd. atd. Když je krajinka vytvořena, přichází klíčový okamžik: „Budu život“, řekl programátor MAXIS. A hráč musí jejich přání pochopit a nechtě uposlechnout. Do prostředí odpovídajícímu zvolenému scénáři může hráč vyslat libovolné množství nej-

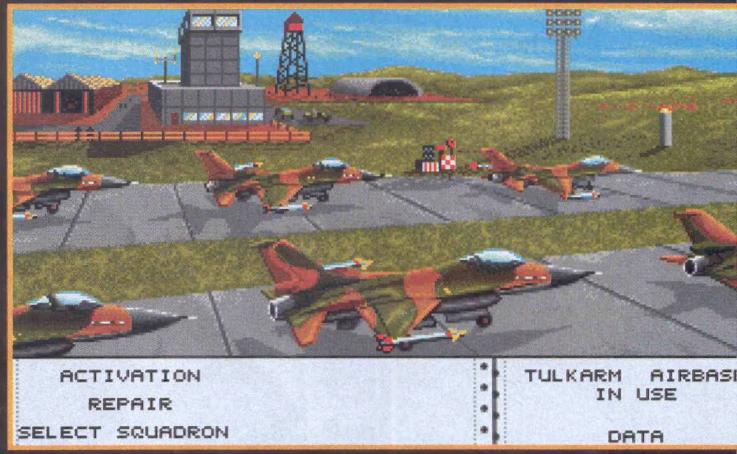
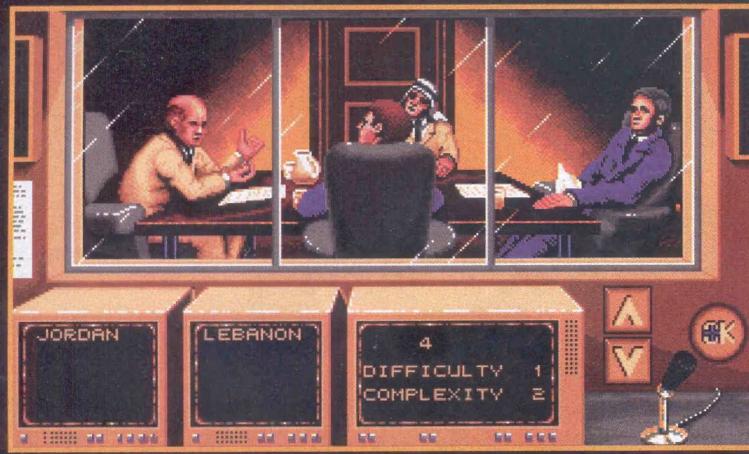


nekteré z obrázků ukazujících pár námi vypílaných mutantů.

Jestli jsem vás ještě nepřesvědčil o tom, jak je hra složitá a komplexně propracovaná, je mi to lito, ale další argumenty už nemám. Budete si asi muset SIMLIFE zahrát sami. Než to ale uděláte, podívám se i na druhou stranu mince - na pár záporů této hry. Prvním záporem může být už její neuvěřitelná složitost. I když

šejkující čekat čtvrt hodiny na generování krajiny nebo strávit minuty čekání na vytvoření jednotlivých submenuí hry, já si takové rozptýlení nechám uniknout prakticky bez seberušeního náznaku lítosti. Zakončím ale trochu optimističtě. Stejně jako si v životě můžete vždy vybrat další cestu, můžete si i tady vybrat a hru SIMLIFE nikdy nehrát. Připravíte se ale o zajímavou podívanou.

ICE



**N**a Blízkém východě je rušno. To ví každý. Situace mezi židovským a arabskými státy, napětí okolo ropných polí, národnostní problémy, zmatek a nepořádky. Situace je tak napjatá, že každou chvíli hrozí vybuchnout, jako kotel naplněný vařící párou. Už několikrát v historii došlo k tomu, že v této oblasti vzplály prudky válečné konflikty (Egypt-Izrael, Irán-Irák, Irák-Kuwait...). Není proto divu, že se oči světové veřejnosti upínají tímto směrem v obavách o další vývoj, protože každý ví, že i malá jiskerka regionálního konfliktu může způsobit obrovský kontinentální požár světové války...

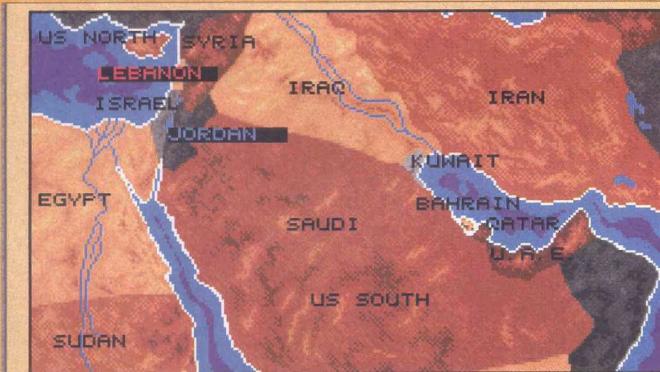
## AIR FORCE COMMANDER

představou války na Arabském poloostrově. Pokud bylo záměrem hry AIR FORCE COMMANDER hráče trochu postrašit, podařilo se to stoprocentní úspěšnost. Já jsem se při prvním pohledu na tuto hru lekl a ještě teď se bojím, že ji budu muset ještě někdy hrát znova. Nepředbíhejme ale, podívejme se na tuhle hru pěkně zčerstva, pohledem nezkaleným a čistým.

AIR FORCE COMMANDER je, jak již název napovídá, strategickou hrou z oblasti válečného letectva. Blízký

států) ze kterých mobilizuje nejrůznější leteckou i pozemní techniku k boji s nepřitelem. K dispozici jsou nejrůznější

obrazovce jen několik různobarevných letček a čárek, proč je tady jeden obrázek letiště pro „přiblžení“ obraz-

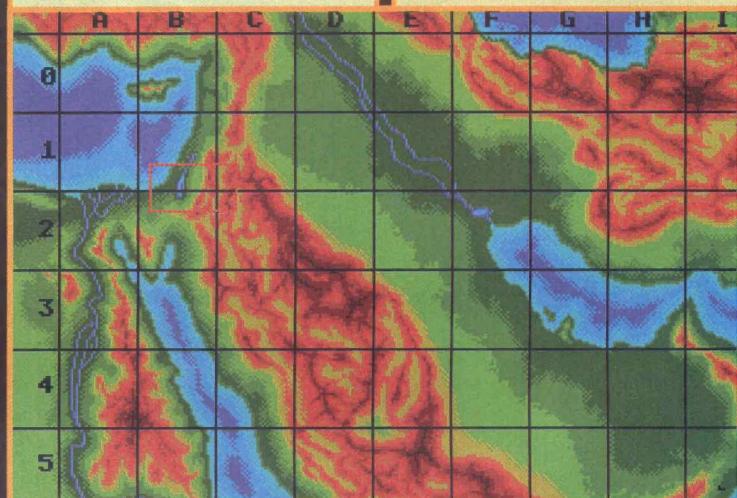


BOTH OF THESE SMALL NATIONS ARE HIGHLY UNSTABLE. THE P.L.O. IS A SOURCE OF LONG CONTENTION HAVING BEEN BASED IN JORDAN UNTIL THEY WERE FORCED BY THE JORDANIANS TO DECAMP TO LEBANON. THE JORDANIANS ARE BY FAR THE STRONGEST FORCE IN THE CONFLICT.

Dost ale teoretizování. Tohle je časopis o hrách a nikoli o politické situaci. Díky počítačové technice je dnes možné si leckterou, byť i nepříjemnou situaci, nejen představit, ale i vyzkoušet na vlastní kůži. Softwarová firma IMPRESSIONS, která je známa především svými strategemi COHORTS, COHORTS2 a hlavně vynikající hrou CAESAR, se tentokrát zřejmě rozhodla, že hráče trochu postraší

východ nabízí celou škálu možných konfliktů, a tak si hráč zpočátku zvolí jeden z hromady scénářů a vybere zemi, jejíž vzdušné síly bude ovládat - k dispozici jsou snad všechny arabské státy - Egypt, Saudská Arábie, Libye, Sýrie, Jordánsko, Irák, Kuvajt... Po volbě scénáře ale už začíná vlastní hra.

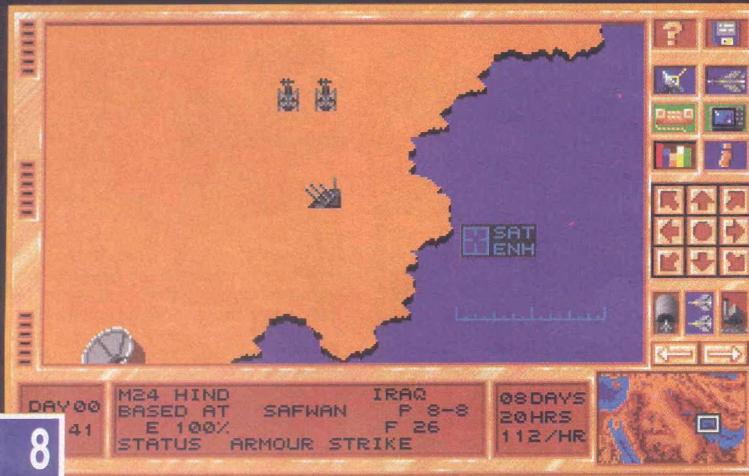
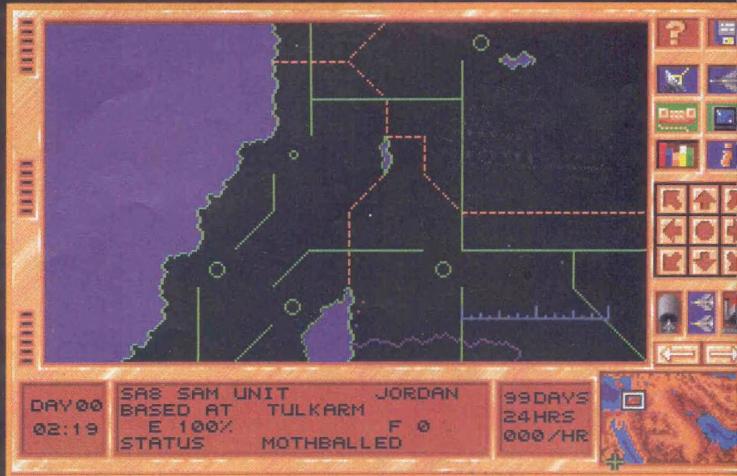
Hráč ovládá několik leteckých základen (záleží na počtu a síle zúčastněných



válečné stroje - od stíhacích letounů přes bombardéry, průzkumné letouny až po pozemní vozidla. Do ovládání leteckých sil spadají také radary, průmyslové objekty a protiletadlová obrana. Celá tato myšlenka je velice zajímavá a mohla by se stát výbornou hrou, kdyby nebylo její provedení tak příšerně odláknuté. Po překrásně provedené grafice ve hře CAESAR se snad ani nechce věřit, že by IMPRESSIONS mohli zplodit něco tak nechutného jako AIR FORCE COMMANDER. Myslím, že obrázky mluví samy za

zvolené stavby, proč jen proč se na to musím dívat...

Ne ne, nemá smysl s obyčejně rozčilovanými IMPRESSIONS už svou hru asi jen těžko předělat a tak je jakýkoli odpovídání marný. Nezbude, než zamáčknout slzu, vypnout počítač a jít se podívat na zprávy v televizi, jestli už nevypukla válka na Arabském poloostrově doopravdy. Ale ne, budme rádi, že se na válku můžeme dívat zatím jen na počítači. I když v hrozném provedení, přece jen tu něco tak nebezpečné, jaké ve skutečnosti... ICE



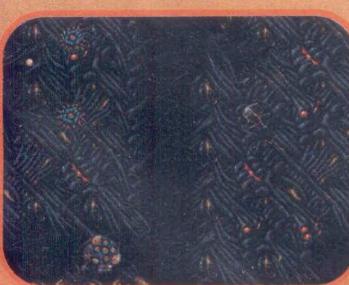
amatujete se ještě na ASTEROIDS? Ale ovšem, kdo by se na ASTEROIDS nepamatoval. Pro ty mladší hráče mezi vámi, anebo pro ty, kteří od soustavného hraní zapomínají na historii počítačových her ale stejně ASTEROIDS připomenu. Vězte tedy, že v davných dobách úsvitu počítačového hraní, v dobách, kdy osobní počítač vlastnili jen ti nejvyvolenější z vyvolených, v dobách, kdy se počítačová mánia teprve probouzela k životu, existovala na známých videoautomatech hra ASTEROIDS. Tato hra, spolu se stejně známou „kosmickou střílečkou“ INVADERS, byla jednou z vůbec prvních her. Pomoci větší části ze svých vypravěčských schopností se teď pokusím nastínit obsah této hry. Když, v davných dobách vzdálené budoucnosti, kdy lidstvo kolonizovalo již spoustu planet naší i přilehlých galaxií byly technické znalosti lidstva s dnešními naprostě nesrovnatelné a vůbec všechno bylo krásné a zářivé, ale to se hráč nikdy nedozvěděl, protože se žádná taková informace ve hře nevykystovala. Takže přiblížně v této době byla v jednom strašlivě důležitém místě vesmíru jedna šíleně



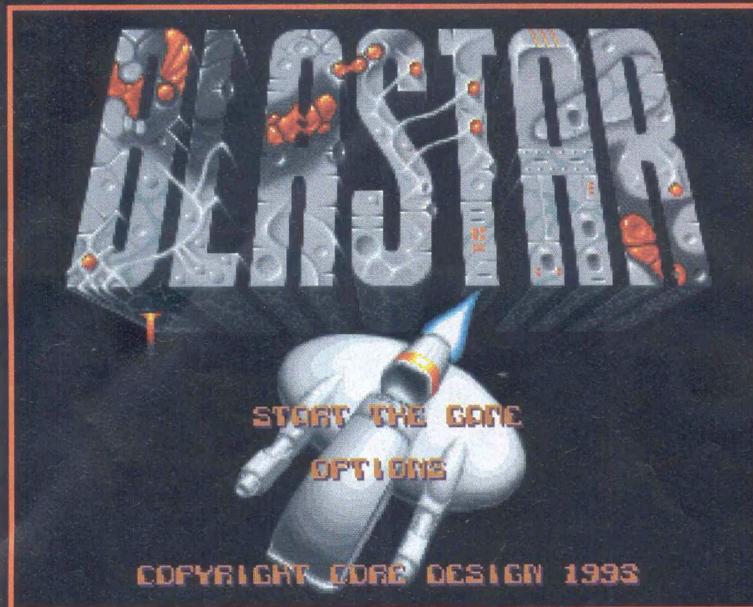
důležitá raketa. Vypadala asi jako písmeno „A“, ale to bylo jen maskování neuvěřitelně složitého a propracovaného vzhledu raket. Genialita mas-



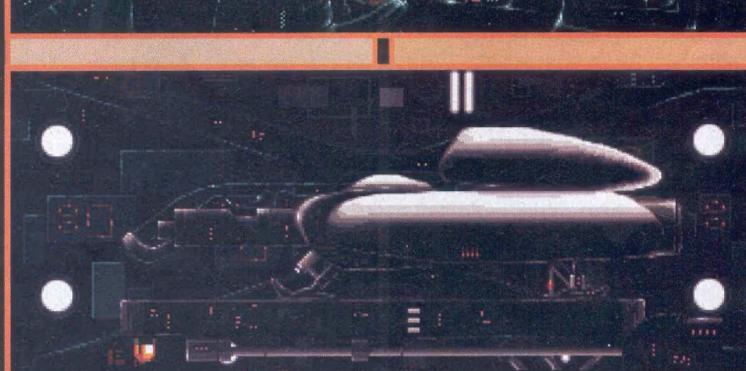
kování spočívala právě v těch třech bílých čárkách, kterými byla raketa znázorněna. A tahle superdůležitá raketa se právě se svým hyperdůležitým poselstvím, které mohlo zachránit celé lidstvo před hrozící



katastrofou... Cože, že jsem se o katastrofě ještě nezmínil? Ale co, v každé hře přece hrozí nějaká pořádná katastrofa, ne? Tohle byla prostě jedna z těch dalších Strašných katastrof, o kte-



rých není ve hře ani to nejmenší slovo, ale žádný soudný hráč by nehrál hru, ve které by nehrála nějaká katastrofa...no prostě tahle raketa se zrovna dostala do smrtelně nebezpečného pásu asteroidů (odtud název). Tyhle asteroidy, různě velké, velice rozmanité, poseté krátery, plné vzácných nerostů a surovin, které byly pro větší autentičnost znázorněny jen bílými čarami, se pohybovaly po



v malé, ale výkonné raketce. Hra samotná jako by ASTEROIDS vypadala z pr...z oka. Raketka ovládaná hráčem se už nepohybuje po jediné obrazovce ale v pohledu shora se plynule pohybuje nad plynule scrollujícím pozadím. Ať tvoří pozadí odporné slizké asteroidy plné hýbajících se nechutnosti či lávová pole a další krásy světa, vždy se raketka může pohybovat na všechny strany, likvidovat nepřátele, které už netvoří neživé meteory ale rozmanité potvory, raketky, raketky, raketky a další serepetičky. Je ale pravdu, že CORE přidali i něco více, co v ASTEROIDS chybělo. Především je hra rozdělena na zóny - v každé zóně je třeba zničit dany počet statických cílů. Mezi jednotlivými zónami jsou obvyklí Guardiani - hnusné potvory s tuhým kořínkem. Zajímavé je, že hra nabízí

i zpestření v podobě jiného pohledu - stačí vlečet do podzemního tunelu a už sledujeme raketku ne shora, ale z boku. Zajímavé, nicméně her, kdy raketu vidíme z boku je totik, že nemá smysl se nad tímto faktem ani pozastavovat s jiným úmyslem než s tím, se kterým jsem tak učinil já - abych se zmínil o věm. Ze stejného důvodu uvádí i to, že občas se ve hře vyskytne obchod, kde je možné za určitou vydřidušskou sumu nakoupit nové zbraně za peníze, které někdo bezstřelně vyhodil do vesmíru...

BLASTAR není špatná hra. Jako akční hra je celkem zajímavá. Pozadí je slušné a správně ponuré - v jedné úrovni se celé pozadí vlní jako živé (ve skutečnosti se jedná o biologický asteroid) tak rychle, že se člověku může zvadnout žaludek. Vlastní raketka je roztomile nakreslená, bezvadně se otáčí a létá na všechny strany, krásně střílí, člověk se může pořád těšit na nové a nové zbraně, poslat do pekla další a další nepřátele - zkrátka taková akční idylka. Občas se sice člověk může zeptat co tady vlastně dělá a proč nehráje ASTEROIDS, hru, která je mnohem starší a mnohem originálnější, ale to není důležité. Důležité je, že je na světě zase o jednu hru více a po jejím dokončení

ni ve vesmíru o pár hnusných netvorů méně. Není krásný pocit?

ICE

Název hry: **BLASTAR**

Firma: CORE DESIGN

Rok výroby: 1993

Typ hry: akční

Na počítač: Amiga

Originalita 40 XXXXXXXX

Zábava 50 XXXXXXXXX

Prostředí 60 XXXXXXXXXXX

Grafika 75 XXXXXXXXXXXXX

Hudba 70 XXXXXXXXXXXXXXX

Efekty 60 XXXXXXXXX

**EXCALIBUR** verdikt: 59%

Poznámka: A je tu zase něco nového...

# SOCCE KID

**F**otbal je hra. Fotbal je krásná společenská hra pro jedenáct hráčů a několik milionů fanoušků. Při této hře vznikají nejrůznější vásně, lidé se snaží odreagovat, což někdy nedopadá nejlépe (viz následky odreagování v Bruselu), ale podstata této hry je krásná. Umění kolektivní hry, umění se pohybovat a hlavně umění zacházet s kulatým míčem není nic jen tak ledajáku. Za špičkovými fotbalisty jsou dlouhé roky tvrdé práce a tréninku. Je naprostě běžné, že se výkonné fotbalisté

stávají vzory pro mladou generaci začínajícího fotbalového dorostu. Není proto divu, že když jakýsi odporný kosmický pirát ukradl Zlatý pohár fotbalového Mistrovství světa, nalezl se fanoušek, který nechtlé nechat naši planetu bez poháru pro vítěze tohoto turnaje. Ze svou skříní vzlal jedinou věc, která tam byla - jedinou a nejdůležitější na světě - fotbalový míč a vyrážil do šírého světa hledat pět částí poháru, které pirát neopatřeným roztroušil po matičce Země...

Musím se přiznat, že k fotbalu příliš věnu k náklonnost necítím. A nejen to. Abych řekl pravdu, ke všem sportovním hrám na domácích počítačích (na rozdíl od domácích automatů SEGA, NINTENDO) cítím přímo odporn. Když jsem se poprvé doslechl o hře SOCCER KID, nechtlé jsem ji ani vidět. Proháněl se s nějakým malým klukem po fotbalovém hřišti (socce=fotbal, kid=kluk) mi nepřipadalo ani zajímavé, ani legrační, ani zábavné. Když jsem uviděl úvodní demo hry, kde nějaký kosmický pirát krade nějaké fotbalové poháry, moje zoufalství nad další nesmyslnou hrou se začalo stupňovat - tak stupidní zápletka jsem už hodně dlouho neviděl a kromě toho mi je srdce jedno, jestli nějaký pirát ukradne nějaký pohár. Ale co se dalo dělat - podívat jsem se na hru SOCCER KID prostě musel.

Moje názory se začaly trochu obracet potom, co jsem si mohl vybrat barvu dresu hlavního hrdiny -

malého černovlasého a nebezpečně vypadajícího chlapce. No dobré, třeba to nakonec nebude tak strašné. To už ale začala první část a já pochopil, jak moc jsem se při odsuzování této hry myšlil. Hra SOCCER KID firmy KRISALIS totiž není špatná. Ona totiž VŮBEC není špatná...mám-li být upřímný, hra SOCCER KID je podle mého dosavadního názoru jednou z nejlepších akčních her poslední doby. A to už je opravdu co říci.

Začněme ale od začátku. Jak vlastně



Název hry: **SOCCE KID**  
Firma: **KRISALIS**  
Rok výroby: 1993  
Typ hry: akční  
Na počítač: X  
Minimum: 386/40, 2 MB RAM,  
20 MB HD  
Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM,  
Sound Blaster

Originalita: 95 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Zábava: 80 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Prostředí: 60 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Grafika: 75 XXXXXXXXXXXXXXXX  
hudba: 70 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Efekty: 70 XXXXXXXXXXXXXXXX

**EXCALIBUR** verdikt: 75%

Poznámka: Kid Kid hurá!

**SOCCE KID** vypadá? Dobře. **SOCCE KID** vypadá moc dobré. Na první pohled jde o klasickou plošinkovou akční chodičku.

Postavička Kida (budu mu říkat jen Kid, ale výběr, že to vlastně Soccer Kid), v barvách trenýrek a trička, které jsem si sám vybral, prochází po velmi pěkně nakreslených 2D úrovni, které jsou pochopitelně zachyceny v buku. V těchto úrovni, o jejichž rozmanitosti si povíme později, se nachází spousta nastrah, spousta pastí a hromady nepřátel. Jak už

tomu tak v akčních hrách bývá, pasti a nepřátelé mají spadeno na Kidovy životy, a tak záleží na schopnostech ovládání joysticku, jak úspěšně se hráč podaří postavičku Kida provést přes všechny tyto nastrahy. Připomínám, že tohle zní velice jednoduše a předchozí charakteristiku lze aplikovat na převážnou většinu akčních her. Ale pozor, hra se nejmíňuje KID, ale SOCCER KID. Originální a naprostě geniální je, že Kid má kromě rychlých nohou a zkušeného hráče u joysticku, který ho ovládá ještě svůj míč. Svůj starý dobrý kožený míč. S jeho pomocí lze vyvádět tak neskutečné věci, že člověk jen kuli oči i uši (no tak! - red.). S mímecem si jde nejenom kopat o zem, dávat hlavičky, nožičky, balancovat na něm, ale i skákat, kopat do všech možných směrů pod nejrůznějšími úhly, ale hlavně likvidovat nepřátele. OW! Likvidovat nepřátele? To zní přinejmenším podivné, ale zeptejte se někoho, kdo dostal ránu fotbalovým míčem do obličeje ze vzdálenosti dvou metrů a uvidíte, že likvidace nepřátele není vůbec vyloučená. Hra je rozdělena na pět zón/zemí (podle částí poháru), každá zóna obsahuje tři různá prostředí (podzóny, subzóny, sublevels) tématicky zapadající do té které země. A kudy že vlastně Kid na svou cestě za pohárem prochází? Hra začíná ve staré dobré Anglii, konkrétně ve zcela nekonkrétním anglickém městečku. Nalezneme tady klasické anglické domy, výkupy na silnici i obvyklé deštivé počasí. Po ulicích se prohánějí mladíci na skateboardech, na kolech, chodi tady nevřli dělníci házející montážní klíče, pobíhají psi a poletují ptáci. Z městečka se Kid prokope na anglický venkov do polí, mezi stodoly a pastviny. Ovečky, žabíčky, hadi i nevřli farmáři ho budou provázat a otravovat celou cestu, až do Londýna, který je posledním zastavením v Anglii, na jejímž konci čeká souboj se strážcem poháru - rugbyovým hráčem.

Nemá smysl popisovat všechny následující úrovně detailně - stačí jen říci, že další fotbalová dobrodružství se budou odehrávat v Itálii v troskách starého Říma, v Benátkách i na plážích Italské riviéry, kde čeká Kida velice originální souboj - s mužem jménem Luciano Pavarotti, italským operním zpěvákem. Následuje Rusko a Les plný veverek, vlků, mužíků na sáňkách, vojáku a detonačního ruského válečného lodě Rudé náměstí. Kid se vydá ještě do Japonska a do Ameriky, aby

konečně získal všechn pět částí poháru a Mistrovství světa mohlo řádně proběhnout...

SOCCE KID je další z řady akčních her. Jenže z této řady tak trochu vyčnívá, a nebojmí se říci že nahoru. V současném záplavě stejných a naprostě neoriginálních, byť lépe provedených, her je vytvořena firma KRISALIS důkazem, že není třeba jen kopírovat již hotové předlohy a řídit se zaběhlými schématy, ale že je ještě spousty možností pro vytvoření nových a originálních her. SOCCE KID samozřejmě nemá nijak geniální myšlenku, grafika není nijak úžasná a hudba je celkem normální, ale to není vůbec důležité. Důležité je, že SOCCE KID je perfektní a velmi zábavná hra. A zábava je i to, čím by měla být hra zvaná prozaicky - fotbal.

**M**noho lidí se domnívá, že nás svět je plný násilí. Lidé si myslí, že již dnes není na světě bezpečné. Bojí se chodit v noci ven, bojí se temných stínů, které je pronásledují po ještě temnějších uličkách úplně ztemnělých měst, bojí se neidentifikovatelných skupin podivných existencí, které se zdánlivě bezcítě potulují po našich městech. Někteří lidé již s násilím mají svoje zkušenosti, a tak se není čemu divit. Jsou ale na tom našem světě i jedinci, kteří s nejmenším násilím nemají ani zlomek zkušenosti, a přesto se nesmyslně obávají všech maličkostí. Někdo se třeba zalekne při pohledu na skupinku mladých lidí nevinně si hrajících se samopaly zbylými po ruské armádě, některí se zaleknou mládeže pořádající večírek se „Semtexovým ohňostrojem“, další mají strach už jen při pouhém pohledu na dvacet občanů romské národnosti stojící v kruhu kolem nich atd.

Lidé jsou různí. Vysvětluje jim, že se není čeho bát, a že láska mezi lidmi bují v dnešní době více, než kdysi předtím...

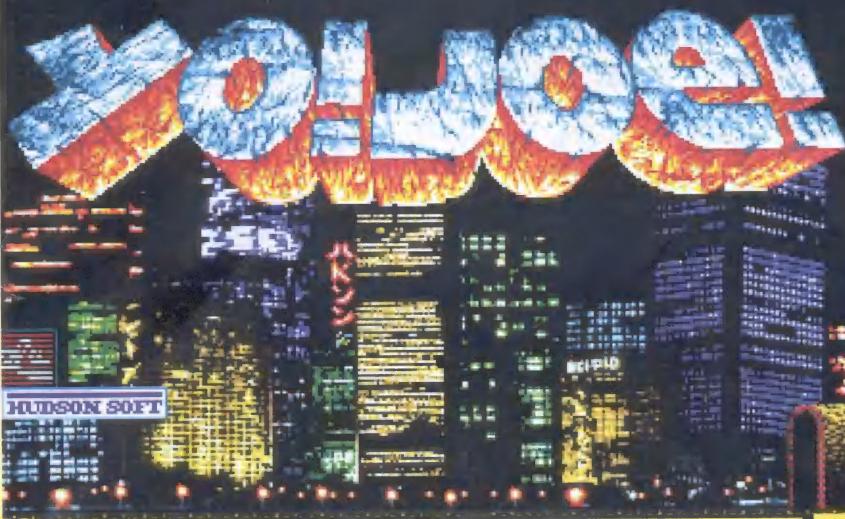
Tito lidé totiž nechápují, že radost ze života se projevuje u různých tvorů různými způsoby. Někdo spatřuje potěšení ve vysedávání u počítače, někdo tráví celé dny u videa, jiný hledá zábavu v sexu, další studuje a někdo prostě nachází uspokojení v tom, že si nechá narůst bizarní účes (nebo si ještě bizarněji nenechá na hlavě jediný vlas - jako by nevěděl, že stáří se na něm projeví úplně stejně a mnohem důkladněji), vezme si pokud možno starou a rezavou bodnou či sečnou zbraň a nebo ještě lépe nový lesklý nůž zvaný „motylek“ nebo „vystřelovák“ a nebo „vyhazovák“ a vyraží se svými druhy do ulic. Za vrchol tvrdáků se pokládá srovnaná síly zbraní a vzájemné obohacování ve znalostech týkajících se boje zblízka, ostřelování, techniky přežití v extrémních podmínkách, mechanismů řízených střel a hlavně „jak zařídit, aby nemusel zitru do školy a maminka na to nepřišla“. Já osobně úspěšně kombinuji první čtyři uvedené varianty zábavy, jsem zcela spokojen a o tvrdákům zatím neuvažuji, ale to už je zase jiná kapitola.

Původně jsem se chtěl držet myšlenky tvrdáků. Tak tedy: všem tvrdákům na vědomost se dává, že se před nedávnou dobou v tvrdácké dílně poměrně neznamě a velice tvrdé softwarové firmy SCPIO zrodili další dva tvrdáci s velkým... S VELKÝM „T“. Tvrdači Joe a Nat. Oba dva patří do již snad dostatečně popsané třídy tvrdáků. Po pořádce si ale ještě jednou zrekapitulujeme všechny atributy těchto supertvrdačů.

Jméno: Joe  
Povolání: tvrdák  
Pohlaví: mužské  
Národnost: nezjištěná  
Barva pleť: bílá  
Barva vlasů: černá  
Učes: punk  
Barva brýlí: černá  
Oblečení: bílá bunda s kapsami a pruhovaná šála, jeans  
Oblibená zbraň: jakákoli nebezpečná

Jméno: Nat  
Povolání: tvrdák  
Pohlaví: mužské  
Národnost: stejná jako Joe  
Barva pleť: bílá  
Barva vlasů: nezjištěná - viz další bod  
Učes: neidentifikovatelný - hlavu pokrývá šátek  
Barva brýlí: žádná (nenosí brýle)  
Oblečení: zelená letecká bunda (bomber), jeans  
Oblibená zbraň: co nejnebezpečnější

Doufám, že uvedená charakteristika je dostatečně inspirující pro všechny tvrdáky-začátečníky a doufám, že se



JOE

všichni budou zařazovat do výše uvedeného stylu. Kdo nebudé odpovídat uvedeným charakteristikám nemůže se pochopitelně za hru jí YO! JOE! Kdo by tady hledal nové nápady, originalitu, invenci, vynáležavost, neotřelost, neovýklošť (to je přece více synonymních slov, to čtenáře nezajímá! - red.) nebo něco podobného, bude pravděpodobně zklamán. Jak je u akčních chodíček/mlátiček již zvykem, dejte až takovýto: hlavní hrdina prochází spoustou úrovní plných nejrůznějších

výpozorovat, že YO! JOE! je hra akční. A skutečně - je! Když se řekne akční hra, někteří hráči si představí klasickou plošinu novou 2D chodíčku/mlátičku. Ano, přesně taková hra je i YO! JOE! Kdo by tady hledal nové nápady, originalitu, invenci, vynáležavost, neotřelost, neovýklošť (to je přece více synonymních slov, to čtenáře nezajímá! - red.) nebo něco podobného, bude pravděpodobně zklamán. Jak je u akčních chodíček/mlátiček již zvykem, dejte až takovýto: hlavní hrdina prochází spoustou úrovní plných nejrůznějších

chází řadou zajímavých úrovní. Všude se povaluje spousta truhel se speciálními předměty a poklady. Čas od času také hraje v bludišti speciální a účinná zbraň - máme tady nunchaku, magickou hůl, motorovou pilu, ninja-hvězdice a zápalné láhev. Každá zbraň má pochopitelně jinou účinnost a jejich variabilita činí hru zajímavější. A kde to vlastně všechno probíhá? Nejprve je tady strašidelný zámek plný tajemných místností, zatopených krypt, pochmurných sálů, zatuchlých podkroví atd. Všude se navíc prohání klasický inventář těchto prostor - živé postavy z obrazů, upíři a netopýři, oživlé mrtvoly, krysy, další „skorotvrádci“ a další. Občas se vyskytne obvyklý subboss (nový termín pro jinou, velkou ale ne-finální potvoru) a na konci zóny pochopitelně nejtužší netvor. Jakými zpestřením, které ale u plošinovek jež není originální (LIONHEART) je mezihrá, kdy Joe letí na okřídleném orloji/draku do další úrovně. Cesta vede do bludiště egyptské pyramidy plné labyrintu chodeb, nebezpečných pastí, mumii, hadů (Indiana Jones by měl radost), nebezpečných egyptských božstev... Po dalším leteckém dni následuje dobrodružství v pyramidě Mayské civilizace, která je (jako ve většině her - uvedme třeba hru RICK DANGEROUS) mnohem nebezpečnější než pyramida egyptská. Když pokračoval dál, zkazil bych vám asi všechnu radost ze hry a vzal vám potěšení z napětí (co bude následovat). V každém případě je úrovně ještě více a vy se určitě zapotí, než je všechny zdolat. Tak to ale u akčních her má být. Není možné dohrát je napoprvé, ale až po získání určitého cviku. To už je život tvrdáků - trénink a trénink.

Myšlím, že povídání o hře YO! JOE! bylo již vyčerpávající. Nakonec ještě několik faktických informací. To, co činí akční hru zajímavou není obvykle nápad, ale zpracování. Po technické stránce musíme YO! JOE! přiznat velmi vysokou kvalitu. Hra vypadá stejně na AMIGE i na PC. Scrolling je ucházející. Na AMIGE sice při pohybech a animaci více objektů mírně zadřívá, ale to se nedá nic dělat. Grafika je výborná, i když samozřejmě nedosahuje úrovně LIONHEART. Hudba je poměrně slušná a kromě toho je tady vždycky možnost ji, stejně jako zvukové efekty vypnout. YO! JOE! je hra nejen pro všechny tvrdáky, ale i pro všechny milovníky dobrých akčních her. Myšlenková hodnota ani originalita tady sice nepřetéká přes okraj monitoru, ale dobrá zábava a legrace je zaručena. Kromě toho tady už dlouho nebyla dobrá hra pro dva hráče najednou (až na CHAOS ENGINE). Když už nic jiného, je to ale alespoň dobrý návod, jak se stát skutečným tvrdákem... ICE

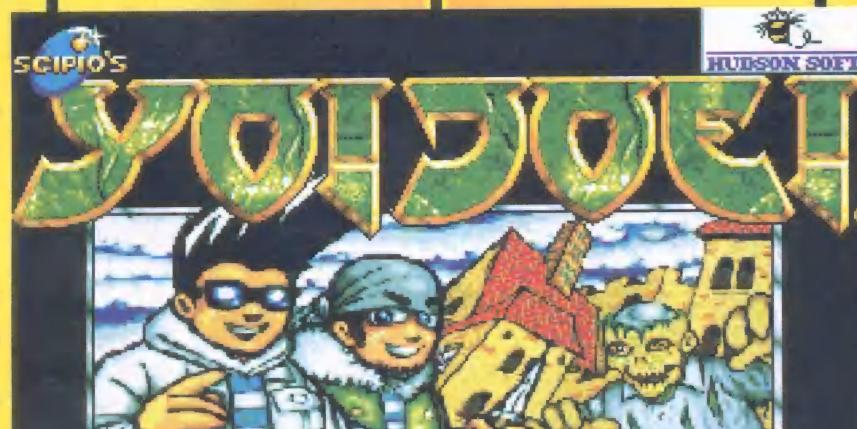
# YO! JOE!

chopil předchozí odstavce, nic se neděje. Shrnutí vypadá takto: hrdiny této hry jsou dva tvrdáci. Tak, představení hrdinů máme za sebou, teď něco k ději. Hrdinové či hrdina (ti byštřejší již pochopili, že hra je pro jednoho či dva hráče) má před sebou trochu jiné problémy než tvrdáci, o kterých jsme se zmínili o několika rádech výše. Tyto problémy se neřeší slovy, ale těžkou akcí. A právě tahle akce je náplní hry, jejíž název je někde jinde na této stránce. Z těchto náznaků se dá poměrně snadno

odporných bytostí a posílá je ke všem čertům svýma trénovanýma rukama či za použití některé klasické zbraně pro boj zblízka. YO! JOE! je zkrátka klasika - přesně podle vymezených pravidel - Joe, případně spolu s druhým tvrdákem pro-



NAT



© SCPIO 1993

PUBLISHED BY PLAY BYTE

LOADING

Název hry: YO! JOE!

Firma: SCPIO

Rok výroby: 1993

Typ hry: akční

Na počítač: X

Minimum: 386/40, 2 MB RAM,

20 MB HD

Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM,

Sound Blaster

Originalita 30 XXXXXXXX

Zábava 50 XXXXXXXXXX

Prostředí 60 XXXXXXXXXXXX

Grafika 80 XXXXXXXXXXXXXXX

Hudba 75 XXXXXXXXXXXXXXX

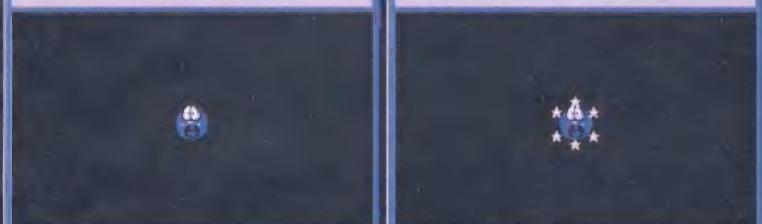
Efekty 60 XXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 60%

Poznámka: YO! TVRDÁCI!

**K**dyž se řekne „Putty“, představí si mnoho lidí sklářský tmel. Představí si to skoro každý, kdo tohle slovo zná ze svých studií Angličtiny a ten, kdo s tmelom pracuje každý den. Takových lidí ale mezi námi moc není. Druhá skupina lidí si při vyslovení tohoto slova vybaví asociaci SILLY PUTTY, což je o něco více než sklářský tmel. Je to hloupý sklářský tmel. Přesně tohle se vybavilo mně, když jsem poprvé uviděl hru BLOB firmy CORE DESIGN. Asi bych ale předchozí, na pohled nelogické, výjevy měl nějak zdůvodnit. Nebylo by dobré, kdyby čtenář pojhal podezření na paranoidní schizofrenii, maniodepresivitu, psycholabilitu či prostou oligofrenii autora hned po prvním odstavci.

Pro ty, kdož čtou EXCALIBUR poprvé tedy uvádí, že SILLY PUTTY není žádný tmel, se kterým by redakce EXCALIBURu prožila mnohé hezké chvíliky mazáním okolo oken či ucpáváním jiných otvorů. SILLY PUTTY je ve skutečnosti hra. Je to hra firmy SYSTEM 3 (mimočodem té firmy SYSTEM 3, která vytvořila hry LAST NINJA či INTERNATIONAL KARATE). Náplní této hry je ovládat jakousi modulatibilní kuličku modrého tmu. Tmel lze natáhat, rozplizovat, jde s ním boxovat a může taky bez mrknutí jediného očka a bez zachvění jediného nervu explodovat na tisíc kousků. Takový je to tmel. Tento Putty se ve hře SYSTEMu 3 pohyboval po spoustě 2D úrovních, interaktivoval (to znamená že se více-



si třeba gravitaci. Tak každý přece ví, že ve vesmíru existuje gravitace (srov. gravitida) pouze v okolí velkých těles - slunce, planety, měsíce, větší asteroidy, menší asteroidy, střední asteroidy... Okolo herního prostoru se ale žádné z těchto těles nevyskytuje. I přesto tady gravitace funguje. Hru sledujeme jaksi „shora“, i když každý ví, že ve vesmíru neplatí žádné nahore či dole. Pro tuto chvíli si ale představme, že to shora je. Díváme se na malé plošinky nejrůznějších tvarů a funkcí - máme tady normální plošinky, trampolíny, plošinky se sníženou odrazuschopností, střílející

plošinky, plošinky se spínači atd. Po této plošinkách se již pohybuje nás Blob - náš hrdina. Tenhle hrdina skáče nahoru a dolů (pro astrofyziky mezi vými - pohybuje se k nám a od nás) po jednotlivých plošinkách a plní úkoly, které na něj tato těžká doba klade. Většinou musí v každé úrovni, neboť BLOB jako logická hra je pochopitelně dělena do úrovní, splnit určitý úkol. Třeba dojít k východu. Nebo sebrat všechny předměty po plošinkách roztroušené. Nebo najít další malý modrý míček. Nebo splnit další z několika desítek jiných úkolů. Jediné, co může hráč (který kupodivu neovládá plošinky ani vesmír ale právě onu modrou kuličku) dělat, je stisknout fire a skočit. Je zajímavé, že Blob se prakticky nepohybuje a stále zůstává ve středu obrazovky, zatímco se okolí hýbe - plošinky se přibližují, vzdalují, scrollují. Na papíře to vypadá divně, ale ve skutečnosti je to docela zajímavé.

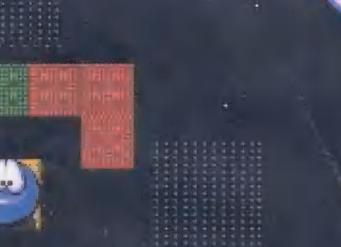
Předchozí řádky nebyly miněny jako oslavná recenze na převratnou hru, která uplně změnil nás pohled na počítače a na hry vůbec. BLOB takovou hrou není. Je to jen jedna z dlouhé řady zajímavých, nicméně ne příliš geniálních a ne příliš zábavných her. Je zajímavé se na tuhle hru podívat, potěšit se z rozmilých animací (kterých je sice zoufale málo, ale jak často uvidíte padat modrou kuličku do vzduchoprázdniny), zahrát si pár úrovní a zase hru odložit. Přece ale jsou alespoň dva důvody, proč si BLOB zahrát - hlavní hrdina je trochu podobný SILLY PUTTY (to je první důvod) a je to zase něco jiného a neobvyklého (to je druhý důvod).



méně dostával do styku - ničil a pohlcoval) se se spoustou báječně prokreslených potvůrek a zachraňoval malé robotky. Tolik snad pro rekapitulaci. Recenze v EXCALIBURu čtenáři mohli předchozí odstavec vynechat - o SILLY PUTTY jsme psali v EX.14.

Předchozím úvodem jsem si snad dostatečně připravil půdu pro následující srovnání. Při pohledu na hru BLOB, která je na rozdíl od SILLY PUTTY námětem této recenze (kdo to nepoznal, ať si přečte nadpis) se mi totiž vybavil SILLY PUTTY ve vší své kráse. Je to divné, protože se jedná o hry zcela odlišné. Ne, nebojte se, kdyby byly úplně odlišné, tak bych se z paranoidní schizofrenie obvinil sám a odbral se do ústraní tichého domu, kde člověk kliku zevnitř pokoje nenašel... Pokusím se tedy popsat hru BLOB, a potom si povíme, jestli tady něco společného je či není.

Takže BLOB. Představte si, že kdeži v zapomenutém a dalekém kousku vesmíru jsou v nekonečném vzduchoprázdnině, jehož teplota se blíží absolutní nule (skoro 0 stupňů Kelvina) roztroušeny skupinky malých čtvercových plošinek. Nepřipadá vám už tahle představa dostatečně šílená? Dobře. A přestavte si, že na těchto plošinkách poskakuje nahoru a dolů jakési podivné stvoření, jehož vzhled vám zcela jistě připomene hru SILLY PUTTY. Tohle stvoření je totiž

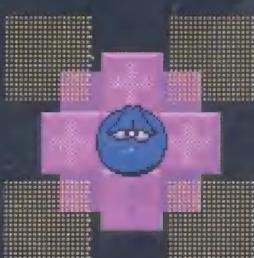


malá modrá kulička. Nebo malý modrý míček. Nebo malá hrudka modrého hnusu (ZELENÉHO! - Chroctos). Nebo kousek tmelu. Prostě tahle kulička je spíš míska, která skáče. Míška s očima, ústy a malinkýma nožičkama. Nožičky se veselé třepotají když Blob poskočí kousek výše, zatímco očička jsou široce otevřena, zorničky rozšířeny a pusinka kříčí hrůzou, když se nebohý tvor propadá do bezedné pasti. Kam ten svět spěje.

Ve vesmíru, kde se Blob odehrává totiž platí podivné fyzikální zákony. Vezměte



Název hry:	<b>BLOB</b>
Firma:	CORE DESIGN
Rok výroby:	1993
Typ hry:	logická
Na počítač:	Amiga, ATARI ST
Originalita	XXXXXX
Zábava	XXXXXX
Prostředí	XXXXXX
Grafika	XXXXXX
Hudba	XXXXXX
Efekty	XXXXXX
<b>EXCALIBUR</b> verdikt:	<b>60%</b>
Poznámka:	Blobu zdar!





**M**ajitelé počítačů řady AMIGA si již jistě zvykli na fakt, že všechny výtvory firmy TEAM 17 jsou na technicky velmi vysoké úrovni. Mezi první z her, se kterou tato firma přišla patřila hra ALIEN BREED. Pro těch několik, kteří tuto hru neznají připomenu, že šlo o naprostě perfektně provedenou akční střílečku pro jednoho či dva hráče, kde v pohledu shora procházejí hlavní hrdinové po plynule scrollujících patrech kosmické základny zamořené odshora až dolů silzky větrci. Po úspěchu ALIEN BREED následovaly hry jako PROJECT-X, ASSASSIN, BODY BLOWS, SUPERFROG... Žádná z nich už ale nepředčila ALIEN BREED. Všechny už jen koprovaly jiné předlohy a nepřinesly žádné příliš originální nápady. Přesto patří hry firmy TEAM 17 mezi špičku v akčních hrách, ať už jsou hry originální nebo ne.

Nemá smysl si namlouvat, že je možné přinést příliš nových prvků do zpracování automobilových závodů. Tato oblast byla již nesčíslněkrát zpracována na různé

technické úrovni a většina nápadů již byla použita. Mezi klasické automobilové závody, kde (stejně jako u F17) sledujeme autičko ze zadu, samozřejmě patří serie LOTUS (to znamená LOTUS, LOTUS 2 a LOTUS 3), serie CRAZY CARS, JAGUAR XJ 200, POWERDRIFT, CONTINENTAL CIRCUS (na osmibitech) a množství dalších a dalších, skoro stejných her. TEAM 17 tedy hrou F17 zábavili do oblasti těchto her a výsledek je snadno odhadnutelný - nic nového, nic originálního, ale velice kvalitní a slušná zábava ve výborném provedení. Přesně tak, jak se na TEAM 17 slíží.

F17 je krásnou slovní hříčkou využívající číslici v názvu firmy a označení závodů vozů Formule 1 (F1+TEAM17=F17). To ovšem není zase tak úplně nejdůležitější. Pokud bychom se měli na hru podívat zblízka, museli bychom si říci něco více o jejich jednotlivých částech, a to je přesně to, co uděláme na následujících rádích. Tak tedy. Každé pořádné závody automobilů na počítačích začínají u před-

veleb. Jako obvykle si tady hráč může zvolit Světový pohár, kde závodí postupně na jednotlivých tratích světa (okruhy známé snad ze všech závodních her), jednotlivé okruhy (možnost projekt všechny tratě) a samozřejmě zkušební okruh. Kromě toho jsou tady obvyklé volby obtížnosti, počet kol jednotlivých závodů, manuální či automatická převodovka. Hezkým zpestřením je výběr barevných kombinací nátěru formule, což je první nápad, který bylo možné pokládat za originální. Tolik k předvolbám. Teď už se ale můžeme podívat na vlastní závod, který je důležitější než všechny legrácky okolo.

V F17 sledujeme, stejně jako v ostatních hrách toho

poškození vozidla. Poškození se pochopitelně dá opravit v boxech na trati, ale pokud dosáhne 100 procent uprostřed okruhu, hra končí. V dalších kolech se tak na trati setkáváme s vraky poškozených vozidel méně štastných závodníků. Ano, to je dobrý nápad - namísto tankování opravy. TEAM 17 si náš bod jistě zaslouží!

Krajinka hezky ubíhá, pohyb autička je plynulý, jsou tady i některé speciální efekty jako jiskry, které letají zpět vozu na teréních nerovnostech nebo „hodiny“, když formule narazí na překážku ve velké rychlosti, v boxu je tým sympathetických mechaniků...

Co více se dá o takové hře napsat. Snad jen to, že je velice hezká, zábavná a trochu více obtížná. Ale co, i na tu už jsme si u her firmy TEAM 17 zvykli. I přes nedostatek originality je to zase další zajímavý kousek do sbírky automobilových závodů. A přece je něčím originální. Je to první (ale podle našich informací neposlední) hra firmy TEAM 17, ve které jsou námětem závody automobilů. A to už je pořádný důvod k zahrání.

ICE

Název hry: **F17**

Firma: **TEAM 17**

Rok výroby: **1993**

Typ hry: **sportovní**

Na počítač: **PC, AMIGA**

Originalita: **XXXXXX**

Zábava: **XXXXXXXXXX**

Prostředí: **XXXXXX**

Grafika: **XXXXXXXXXXXX**

Budba: **XXXXXX**

Efekty: **XXXXXXXXXXXX**

**TEAM 17** verze 1.05

Poznámka: Proč ty zatracený formule jezdí pořád zleva doprava.

# ATLANTIDA

Husitská 11, 130 00 PRAHA 3 Tel: (02) 6279433 I. 39

Otevřeno: Pondělí až pátek od 13 do 17 hod.

Commodore 64	3 444,- Kč	Joy QuickShot, QuickJoy
Disk Drive 1541/II	2 583,- Kč	QS 102P
Data Set DR 1530	861,- Kč	QS 111A
Amiga 500	8 364,- Kč	QS 130F
Amiga 500 +	8 487,- Kč	QS 131
Amiga 600	8 487,- Kč	SJ 119
Amiga 600 HD 30	12 300,- Kč	SJ 120
Amiga 1200 + manuál	14 514,- Kč	SJ 121
Amiga 1200 HD 40	20 664,- Kč	a mnoho dalších typů
Amiga 1200 HD 80	23 124,- Kč	
Amiga 1200 HD 120	24 354,- Kč	Manuály
Amiga 1200 HD 170	26 937,- Kč	C64 pro začátečníky
Amiga 1200 HD 210	28 659,- Kč	A 1200
Novinka	CD 32	A 600 (prosinec '93)
	13 407,- Kč	99,- Kč
		99,- Kč

Záruka 1 rok mimo spotřebního materiálu. Ceny jsou uvedeny s DPH.

Pro prodejce další slevy a možnost komisního prodeje.

K počítačům Amiga zdarma joystick. U dobírek nad 7 000 Kč neúčtujeme poštovné.

Zboží lze zakoupit na výše uvedené adresy, či po telefonické nebo písemně objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Vyžádejte si úplný ceník celého sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.



**Již máte  
vánoční dárek?**

## Ostatní příslušenství

C 1084ST	9 717,- Kč
C 1940	cena na tel. dotaz
A 520	1 353,- Kč
A 501	1 230,- Kč
4MB+FPU 68881/12 na A1200	12 300,- Kč

## NINJA WARRIORS

Tato hra je jistě dobře známá majiteli všech Commodorů a Amig. Přepracování na consolu hra nic neztratila, ale také nezískala. Snad hudební doprovod se o něco zlepší. Hra splňuje očekávání, které v nás vyvolá již samotný název a nejdé v ní o cokoliv jiného, než o nekonečná jatka spojená s křečí v prstech. Na začátku si můžeš vybrat ze dvou hrdinů, kteří se bohužel od sebe nijak neliší. Tým úkolem je projít několika nepříliš nápaditých úrovni a pozabijet co se dá. Zbraně jsou velmi slabé, pář hvězdic a dva dlouhé nože. Oponenti také nejsou nijak nápadití, černoši s kudlou či s elektrickým obuškem. Sem tam se objeví vojáci s puškou, nebo minometem, dokonce i psa jsem zahleděl. Jediné, co se ve hře neopakuje, je závěrečná potvora. Sympatické je, že po ukončení jednoho levelu se energie vždy znova doplní do původního stavu. Už méně sympatické je fakt, že pokud se nepodaří projít úroveň s jednou dávkou energie začínáte od začátku té či oné zóny. Vše.



50%

## FORMATION SOCCER - HUMAN CUP '90

Sporty na počítači - automatach nepřáti mezi moje oblíbené hry, nicméně na automatach se sporty objevují poměrně často a tak tady máme zase jeden fotbálek. Už předem si troufám tvrdit, že tento fotbal předčí některé jiné na 16 bitech a to především kvůli své plynulosti a scrollingu. V úvodním menu si můžete vybrat, zda budete hrát sami, nebo ve dvojici proti počítači, nebo proti kamarádovi což je ostatně nejlepší volba. Můžete hrát exhibici nebo rovnou začít šampionátem. Po zvolení rozestavění hráčů, hracího času

# SUPER ENGINE II

## RECENZE NA HRY

a týmu začíná hra. Jak jsem již řekl, hra je plynulá, nechybi kopání růhů a vhazená. Stále mi však chybí možnost faulovat a s tím spojená kopání přímých kopů a penalt. Jako celek vypadá hra slušně, ale já u ní nevydržel ani půl hodiny.



58%

## PARASOL STARS - THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 3

Třetí pokračování slavné hry z dílny RAINBOW ARTS je podle mne největší břečka, kterou jsem na Enginu hrál. Hra je směšně primitivní a dětsky lehká. Obsah je asi tento. Panáček s deštníkem stojí v místnosti a mlátí jím do všechno co se hýbe, po vymáčení všechno, což mnohdy netrvá ani 15 sekund odletí do další místnosti. Strašné, příšerné, hrůzné. Dále není o čem psát.



15%

## P 47 THE FREEDOM FIGHTER

Bojovník za svobodu, tak zní název přeložený do češtiny, je průměrná, dobré hratelné střílečka. Cílem je proletět s vaším P 47 všechny zóny a elujimovat německá vojska na západní frontě. Hra není nepríjemně obtížná a po několikadenním tréninku ji můžete i dohrát, na rozdíl od některých jiných. Nepřátele je mnoho, jsou rozmanití (zvláště se mi líbí čtvrtá zóna) a nepříliš nebezpeční. Výzbroj není nikak velká, ale úplně stačí. Scrolling je rychlý a několikaurovňový zato hudba je velmi slabá. Grafika je pěkná - nehrájet na ČB televizi. Co říci víc. Snad jen, že tato hra nepřinesla do kategorie stříleček nic nového, ale drží standart.



62%

## AERO BLASTER.

Další střílečka, ale oproti předešlé rychlejší a výrazně lepší po hudební stránce. Opět se jedná o klasickou arkádu rozdělenou na několik úrovní. Hra je poměrně těžká a pokud se budete chtít dostat dál, než do druhé úrovně budete mít co dělat. Já sám jsem se dostal do čtvrté s výplazným jazykem. Sem tam se ve hře objevuje kontejner s výzbrojí. Osobně doporučuji výřivou raketou označenou písmenem M. Ve hře uplatníte svůj postřeh a rychlosť, pokud něčím takovým oplýváte, v tom je základní rozdíl mezi pařanem a nepařanem. Potvory jsou pěkné, závěrečné

lahúdkové a značně nepříjemné.



70%

## MOTORKY

Možná vás zarazi název hry, ano, hra se skutečně nejenmenej motorky, ale já jako jeden z mála neumím japonsky a právě název hry japonsky napsán je. Nicméně název Motorky obsahu hry plně odpovídá. Obsahem hry jsou prostě závody motorek. Jak už to byvá nejprve si vyberete, zda dáté přednost tréninku, nebo se rovnou zúčastníte seriálu mistrovství světa. K dispozici je 16 okruhů a našince jistě potěší, že autoři zafádili mezi okruhy i jeden z bývalého Československa. Pokud zvolíte šampionát následuje volba vybavení stroje a kvalifikace. Samotný závod se jede na 5 kol. Body se udílejí do sedmého místa. Ze začátku není problém vyhrávat kvalifikace a závody, ale čím jste dál, jsou vaši souperi lepší a trať zádušnější. V posledním 16-ém závodě, jsem měl obrovské problémy se vůbec do závodu kvalifikovat. Po každých čtyřech závodech obdržíte kód, takže nemusíte začínat pokaždé znova. Na závěr ještě poznámka. Hru jsem hrál pouze jednou, ale hned jsem se stal vítězem celého šampionátu.

68%



PETERLEE

# SUPER ENGINE II

SUNPRONIC CS, P. O. BOX 215, 150 00 PRAHA 5

MUKAŘOVSKÉHO 1986, PRAHA - 5

TEL / FAX : 02 / 561 72 71 - 2



Výkonný procesor s frekvencí 7,16 MHz

Systémová paměť 8k x 8

Zobrazovací paměť 32 k x 16

Rozlišení 320 x 244 bodů

512 zobrazovaných barev

Audio Video i anténní výstup

Uzamknutí cartridge při hře

# DOPISY ČTENÁŘŮ K DOMÁCÍM VIDEOHRAJÍM

**U** minulém čísle jsme trochu ošidiли majitele videoautomatů, ale dnes opět přinášíme rubriku dopisů čtenářů. Tentokrát jsme pro vás vybrali tři různé dopisy a pokusíme se na ně nalézt odpovědi. Tak do toho:

Vážená reakce EXCALIBURu, velice mě potěšily čtyři strany o SEGA hrách a dopisech. EXCALIBUR jsem začal kupovat od šesnáctého čísla, když jste také o SEGA hrách začali psát. Ne že bych si četl jen o nich, rád si přečtu recenze na PC nebo AMIGU a potom u kamarádů vynucují jejich předvedení (i když je většinou nemají).

A teď už k důvodu mého dopisu. Chtěl bych vědět, jestli hry typu DUNGEON na SEGY dosahují kvalit těchto her na PC. Také bych si přál, abyste uvedli recenze na nás již se prodávající RPG (například Sword of Vermilion).

S pozdravem Váš čtenář Tomáš J.

Vážený Tomáši,

Hry na SEGY DUNGEONům na PC sahají přibližně po kojená, ty lepší po pás. I když tyto hry existují, jsou jen důkazem širokého využití SEGY. Jestli si ale chceš zahrát pořádný DUNGEON (LANDS OF LORE, ISHAR II, BLACK CRYPT) na SEGU ani nepomysli. RPG jsou tady sice roztomilé, ale počítače jsou počítače. Pokud jde o recenze těchto her, určitě si o nich povíme v některém z dalších (možná už v příštém) EXCALIBURů.

Ahoj EXCALIBUR

Konečně sú rebríčky a recenzie na SEGU! Už sa neviem dočkať, kedy sa to poriadne rozbehne. Ste super bomba vymakany časopis, ale prečo sú tak stručne popsané hry na SEGU. Dokonca aj najlepšia hra v rebríčku - SONIC THE HEDGEHOG je recenzovaná veľmi stručne! Chcelo by to trocha viac. Zaujimalo by ma, či budú recenzie aj na dačo většie - napríklad na MEGA CD alebo PANASONIC 3D0.

Viem, že EXCALIBUR je český časopis a nepochybujem, že aj najlepší. Verím, že mi to uverejníte a stručne odpoviete. Ďakujem

(podpis M.I.A. tzn. Missing In Action tzn. že se čtenář nepodepsal - red.)

Ahoj čtenáři, který ses nepodepsal,

Hry na SEGU jsou v zásadě tak stručne popsané proto, protože obvykle není čem psát. Je rozdíl psát recenci na složitou adventuru hru či dungeon, kde jsou miliony nápadů a srandiček, kde je

v každé části jiná grafika, případně jiné zobrazení a recenze na akční pařbu na SEGU, kde je všechno sice v roztomilé grafice, ale k uzoufání stejně a opakující se. Pokud jde o recenze na ostatní přístroje nezávisí to na nás - nikdo z nás by si pravděpodobně SEGU, NINTENDO ani žádný jiný hrací automat nekoupil - stačí nám naše AMIGY a PC - a tak jsme závislí na firmách, které nám tyto přístroje dávají k otestování. Pokud nám někdo nabídne MEGA CD, rádi jej podrobíme důkladné kontrole.

Zdravím váženého pařanu z EXCALIBURU

Připojuji se k mnoha dalším, kteří vítají rubriku domácí herní automaty. Já jsem příznivec MEGA DRIVE (i když ho teda ještě nemám). Z EX.18 mám takový pocit, že o konsolích píšeš jako o donucení (viz odpovědi na dopisy čtenářů str. 40), citát "...videohry se začínají drát na nás trh. Nědá se nic dělat.". Je třeba vidět, že hlavně v Anglii poslední tři roky prozívá SEGA a NINTENDO obrovský rozmach a my čtenáři EXCALIBURu bychom chtěli "být přítom". Měli byste naopak věnovat daleko větší prostor konsolím.

Vadí mi neustálé srovnávání s PC či AMIGOU. Fakt je, že konsole jsou jednoúčelová věc. Ale musíme vědět, proč tady jsou a proč jsou na západě tolik oblíbené. V EX.16 ICE velice dobré píše, proč vznikly. PC a AMIGA se v našich krajích těší oblíbě proto, jelikož je možné na ně sehnat hry od pirátů za zlomeny ceny originálních a cartridge na konsole jsou drahé (je to snad důvod, proč nedoporučujete kupou videoher?). Ve světě je situace taková, že hra stojí zhruba stejně na cartridge i na disketu, a proto rozhoduje cena hardware a komfort manipulace. Myslím si, že osobní počítače zaměřené hlavně na hry nemají budoucnost. Víz Commodore, který má s A1200 ambice na poloprofi využít - DTP, video, animace. Mně osobně teprve MEGA DRIVE umožnil podobný začátek jako v herně. Hlavně rychlosť animace a jemný scrolling. Pro náročného hráče akčních her je pomále PC neštěstím (málo her na PC je dost rychlých - uspokojivě F29 Retaliator, nedostatečně F15 Strike Eagle II na 386SX). Nechci rozebírat, kdo si může dovolit 486DX domů na hry.

K otázce hardware MEGA DRIVE a SNES: 64 barev z palety 512 bude ještě nějakou dobu stačit. V případě, že by NINTENDO (resp. KONAMI Ltd.) začalo přetahovat moc zákazníků z řad SEGY, přijde na trh pravděpodobně nová SEGA s rychlejším procesorem, 16-bitovým zvukem, jemnějším a barevnějším grafikou (VGA) a CD-ROMmem, na které budou samozřejmě chodit cartridge z MEGA

DRIVE. Měli byste psát více o hardware, aby se lidi furt nehádali, co je lepší. A taky doplňky. Ko ví, že na MEGA DRIVE existuje freezer jako na Amigu Action Replay? Úvahy o hardware shrnu závěrem: I když má SNES lepší hardware, nemůže nabídnout tolik svých kvalitních originálních her jako SEGA (čistě subjektivní názor). Kdo jednou hrál hry SONIC THE HEDGEHOG nebo lepší SONIC 2, pochopí kouzlo SEGY.

Je zajímavé, že v poslední době se pro oba vedoucí domácí automaty ve stále větší míře dělají konverze z PC a Amigu (STREET FIGHTER 2 na SNES - dokonce hláška „Amiga version“, ANOTHER WORLD na MEGA DRIVE, DESERT STRIKE (toto vás ale musím pokárat, že v recenzi této hry v EX.18 jste neuvedli v kolonce „na počítač“ vedle PC, AMIGY a ST také SEGA MEGA DRIVE. A pak že je objektivní. To je potom další voda na mlýn všem hanobitelům konsolí. Jen at' se smažej.), MEGA-LO-MANIA, dokonce LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE a konečně TINY TOON ADVENTURES z NINTENDA (k neuvedení). Vše vyslováno ze SKY ONE - GAMES WORLD. Poznámka ICE při recenzi hry TOKI na MEGA DRIVE, že je něm taková podivná, jako na velkém automatu, mě jasné přivedla na myšlenku, abyste při recenzích konverzí hrávali i originál - nejlepší fotky. Já vín, že je těžké ofotit obrazovku automatu (a najít hlavně kus s ostrým obrazem), ale od toho jsou tu profici. Taky by mě teda zajímalo, kde ICE viděl originál TOKI. Já jsem si naposled zahrál na originálech SEGA letos v léte na Rozkoší u Náchoda (AFTERBURNER, SHINOBI, GOLDEN AXE, ENDURO RACER, OUT-RUN). I když jsou to poměrně staré hry, i dnes stále dobré pařby. Rychlosť teda nehorázná (let live M68000!). Tak se teda ptám: kde je možné si zahrát na originálních automatech novinky?

Petr L.

Ach ano, tenhle dopis je velice rozsáhlý a vyčerpávající, a možli bychom jej tak nechat bez dalších komentářů jako jeden z názorů, což také uděláme. Ovšem až po opravení některých chyb a odpovědích na pári otázek. Pokud jde o srovnání SEGY a NINTENDA s PC či AMIGOU - nemůžeme si pomoci - náš časopis je o všech těchto přístrojích, a tak se občas nejakého toho srovnání nevyvarujeme. O pirátském kopírování bychom ti velice rádi něco řekli, ale už to neuděláme, protože jsme si dali závazek (viz dopisy čtenářů), který dodržíme. Pokud jde o rychlosť her na PC, nemůžeme s tebou než souhlasit - na pomalých PC jsou pomalé hry a na rychlých rychlé. Co se dá dělat. Přetahování zákazníků je

zajímavá otázka. Je všeobecně známým faktem, že na západě má NINTENDO v současnosti větší počet zákazníků než SEGA, ale to není rozhodující. Obě dvě firmy se předházejí ve svých výstřelcích a zdokonalování hardware. SEGA již dříve využívá CD-ROM na hry. Pro použití her na MEGA DRIVE si ale musíš MEGA DRIVE kupit zvlášť. NINTENDO zase vytváří nový FX-CHIP, což je procesor zabudovaný přímo do cartridge pro SNES, který umožňuje neuvěřitelně rychlou animaci a kalkulace pohybu (první hru na FX-CHIP - STAR FOX - jsme měli tu čest vidět, a tak rychlý kosmický simulátor jsme na malých mašinkách ještě neviděli). V současné době se mluví o spolupráci NINTENDA s firmou Silicon Graphics a o jejich projektu „Project Reality“, což bude nová generace hracích automatů. V hernách se objeví již v roce 1994 a koncem roku 1995 bude k dispozici pro domácí využití v ceně, která by neměla překročit 250 US\$...

Pokud jde o hardware, nechceme se o něm, jako herní časopis příliš rozepisovat, ale uvidíme. Freezer na SEGU samozřejmě existuje.

Konverze her jsou sice hezká věc, ale nenech se mylit - třeba STREET FIGHTER 2 je původně hra z „velkých“ automatů, která byla převedena na SNES a teprve potom na AMIGU a PC. DESERT STRIKE není samozřejmě jen na počítače, které jsme uvedli v recenzi, ale i na SEGU a SNES. Kromě toho existuje i hra JUNGLE STRIKE, která je jen ve verzji pro SEGU. S fotkami z automatů to asi bude svízel, protože zdroje našich obrázků jsou jinde - originální obaly a diafotky na našich dodavatelů her - běhání po Praze a fociení obrazovek automatů jsme ještě nezavíděli a ani do budoucna s touto možností příliš nepočítáme. Po krátkém mučení nám ICE prozradil, že originál hry TOKI byl ještě donedávna v pražském obchodním domě KOTVA na Náměstí republiky. Moc hezké naleziště originálních automatů bylo ještě před nedávnem v Paláci Kultury. V současnosti nemáme o automatech příliš mnoho informací - ty lepší jsou roztroušeny po pražských obchodních domech a ty slabší u pokutních cestovatelů s autobusy plnými her.

To je pro tentokrát všechno, co jsme vám chtěli říci o vašich dopisech. Těšíme se na další dopisy, u kterých se sejdeme zase příště. Zachováváme nám přízeň a nehádějte se už tolik s PCčkářem a s AMIGOUNAMI. Na shledanou v příštím čísle se těší

Váše redakce

čtenářská soutěž - každý měsíc Mega Drive od firmy DATART INTERNATIONAL

A jsme tady zase s dalším kolem naší soutěže s ježkem, tedy s firmou SEGA, respektive s jejím zastoupením u nás - firmou DATART INTERNATIONAL. Pokud se vám podaří vytrhlounit soutěžní úpon k této stránky a navíc k němu dokážete napsat správné odpovědi na naše otázky, výhry jen maličkost - pokud vás vyloučíme, podříďte od výše jmenované firmy překrásný výprístroj SEGA MEGADRIVE - a to už ojí za tu trochu námahy.

Uchceme už planých řečí - dejme se do dila. alespoň dnešní otázky vypadají přibližně takto:

První otázka je tak jednoduchá, že se sami stydíme za fakt, že se zrodila v našich hlavách. Ale přesto - napište nám, jak se jmenuje hra pro SEGA MEGA DRIVE, v níž si hráč může zvolit postavu svého hrdiny - buďto bude hlavní hrdinu doktor Grant nebo Raptor.

**2.** I druhá otázka je nechutně jednoduchá. Zajímá nás, kolik zón je ve hře SONIC THE HEDGEHOG pro SEGA MEGADRIVE.

**3.** A konečně třetí otázka. Napište nám, jestli pro SEGA MEGA DRIVE již existuje konverze některé z legendárních her firmy PSYGNOSIS. Pokud ano (a vy víte, že po tak hlopoucí otázce musí byt odpověď ano), napište nám, jak se tato hra liší od své počítačové předlohy.

Tak to by byly skoro všechny dnešní otázky. Poprvé řečeno, byly to už úplně všechny dnešní otázky, a tak nezbývá než se rozložit a poprát šťastné a veselé řešení. Držíme vám palce.

Váše redakce a



6. kolo čtenářské soutěže - 1. cena multimedialní zařízení CDTV od firmy A-B-Comp

Vážení čtenáři!

Další kolo naší soutěže je tady. Tahle soutěž je už tak zajatá, že je naprostě zbytěčné vysvětlovat její pravidla. Musíme jen připomínout (máme to ve smlouvě), že sponzorem této soutěže je pražská firma A-B-Comp a.s. a že na konci roku se dočkáte vyloučení, jehož výtěžek si odnesete multimedialní AMIGU CDTV.

Tolik úvodem, přistupme ale už k otázkám.

**1.** Tady už nikdo nemůže čekat nic jiného než vyjmenování her. Když to všechny tak pěkně čekáte, tak nám tedy vymenujte alespoň deset her typu DUNGEON. To je ale snadné že? Tak to ztěžme. V této hře musí hráč ovládat pouze čtyři postavičky. Ještě pořád snadné? Tak musí jít o hry fantasy (náročné sci-fi). To už by snad s těmi omezeními stačilo. I tak je to velice, ale velice jednoduché.

**2.** Další otázka je záladná a je to odporný chyták, tak si dejte dobrý pozor. Zajímá

nás co přesně mají společné hry: ACE OF ACES, ALIEN BREED a STRONGHOLD.

**3.** Tři možnosti výběru, kterými vás každou číselně častujeme se vám dostanou i dnes. Otázka, na kterou tyto možnosti dnes platí zní takto: Anglická firma PSYGNOSIS má ve svém znaku jisté zvíře. Nás pochopitelně zajímá, jaké že zvíře to vlastně je:

- a) puštík obecný
- b) sova pálená
- c) výr velký

A to je konec. Pište, řešte, odpovídejte a těšte se na AMIGU CDTV, která se zase pro změnu též zase na vás. Na shledanou u dalších otázek se těší

Váše redakce a

EXCALIBUR 20  
A-B-Comp SOUTĚŽ  
6

# POKEC O INFOCOMU A PRVNÍCH TEXTOVKÁCH VŮBE

**M**od pařany jsem zaslechl: „viděl jsem bez adventuru ZORK od nějakého INFOGONU...“ a příšlo mi trochu líto kdysi slavné softwarové firmy INFOCOM, která je zakladatelem ideje adventury coby počítačové hry. První adventury, v té době ještě zvané textovky, vypustil INFOCOM na světový trh v roce 1982. Těšit se z nich mohli pouze PCčáři, i když později byly dodlávány hrajné konverze. Byly to krátké příběhy bez jakékoliv grafiky, veškeré děje a pohyby byly popsány slovně, všechny příkazy si člověk musel do písmenka vytukat a čekat, co počítá předvede. Příběhy byly nejdříve velice krátké, takové softwarové „minutky“ jako INFIDEL, LURKING HORROR nebo SUSPECT mohly schopným pára dojet i za dva-tři dny bez návodu. Zájem o INFOCOMské hry se postupně zvedl a firma začala tvořit dílka o něco složitější. Objevili se první nesmířitelní konkurenční dny: skvostná SIERA ON-LINE tiše vypustila LARRYho jedničku a POLICE QUEST jedničku na PCčka coby pokusy s byt' ubohou, ale první grafikou. Mezitím se textovkové podhoubí objevilo také na „osmičkách“ typu Sinclair ZX Spectrum, C64ce a Atari. Zde se kromě skvělého týmu LEVEL 9 prosadilo spousta malých programátorůských skupinek a samotářů, kteří dokázali jednoduchou textovku naťukat. V Čechách a na Moravě se rozlezl jakýsi FUXOFT, časem byl odhalen jeho autor František Fuka. Objevila se i mimopražská dílka, jako například DOBÝVÁNÍ HRADU, na které jsem doposud nezapomněl díky dlouhému zájemu u hradního příkopu, který se dal vyřešit pouze příkazem „Skoč o ty!“.

Jak jsem již řekl, až na výjimky se jednalo o malá dílka, svou jednoduchostí a laickým provedením nepřesahující inteligenci houpačího křečka. Tuto skutečnost samozřejmě neodsuzujeme, vždyť se jednalo o pouhý začátek. Netrvalo dlouho a začaly se objevovat první textové skovsy, spravedlivy soudce čas zapsal do svého diáře pouze ty nejlepší z nejlepších. Největších pocit se tak právem dostalo firmě INFOCOM za nezapomenutelné fantasy adventury orientované na mladou kouzelníky ZORK I, II a III, na druhém místě se uvelibila skupinka pinka.

(Kompletní řešení aneb Na počest nového Zorka)

**N**a počest znovuzrození INFOCOMu jsem nyní připravil návod na jednu z jeho starších textovek, která byla vlastně úplně první v řadě kouzel a magie, ze které se později vyvinul i ZORK. Je to hra ENCHANTER, předchůdce známého SPELLECASTERA, ve kterém jsme všechni zařávali. Jako nezkušený čarodějský učeř se ocítíte před složitým úkolem zneškodnění černého mága. Mág žije v opuštěném zámku a protože se nudí, již tradičně působí zlo (až člověka unavuje o tom neustále psát). Zpočátku je o kouzla nouze, jelikož jich mnoho neumí a musíte se světem protoulkat coby normální prasívý smrtelník. Občas narazíte na zápisky nových kouzel a hbitě se je naučíte. Ke konci hry bude již vše čarodějná kniha obsahovat přes dvacet zaříkávadel a život se stane o něco jednodušším. Na samém začátku této rozto-

LEVEL 9, ježíž textovky jako EMERALD ISLE nebo WARM IN PARADISE byly opravdu báječné a neuvěřitelně rozsáhlé. V záchratě pařby jsem pokresl desítky „á-čtyřek“ titěrnými mapkami a poznámkami, jichž se však již nikdo nedopatrál, jelikož skončily coby podestýlka mých morčat (PS: Zbožňuju morčata, dal bych jím 96%). Když už jsem u toho, vypustím do světa další ze série zájky: po dvou měsících pařby jsem před několika lety na Sinclairu kriticky zařával na konci hry EMERALD ISLE. Neví náááááhodou nějaký pamětník, jak se otevírá magická stěna v královské klenotnici? Ale zpět k věci. Jak to již ve světě chodí, dříve nebo později se z euforické produkce originálních nápadů stane komerční automatizovaná linka. Ukázkový příklad předvedla SIERRA v letech 85-90, kdy pod jejím praporem doslova vyhřezly adventury všeho druhu a zaměření. Programátoři LEVEL 9 vzdali své úsíli a zanechali psaní textovek tendenční konkurenci. INFOCOM uslnul tvrdým spánkem a spal a spal a chrápal, až se jednoho krásného dne roku 1991 probudil a rozhodl se svou nečinnost napravit něčím, co tu ještě nebylo. Jak dalece se to jeho programátořům povedlo, nechť si odpoví sami za sebe ti, kdož měli možnost vidět slušnou grafickou adventuru LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II (Kožené bohyň z Phobosu II).

Pro nadšence vydal INFOCOM ještě kompletní sbírku svých zesnulých textovek. Je rozdělena do dvou dílů nazvaných příznačně THE LOST TREASURY a II.

milé adventury se výdaje k rozpadlému příštiřešku (Shaft), kde se kdysi pilo a hodovalo, ale nyní zdmi profukuje studený větr. Vstupte dovnitř, seberte džbán a vyhaslou svítilnu. Lidé často ocházejí ve spěchu a nebylo by proto nijak podivné, kdyby na nějakou tu malířkost zapomněli a nechali ji pohrozenou někde v koutě nebo třeba v kamenné - podívejte se tedy do kamen (Open stove) a vida, je tu čerstvě upečený chleba, páraďa, jídla na cestu bude dost.

Od opuštěného stavení se vyděte na východ. Z hlavní cesty odbočte k malé býštřině (Shadow Brook) a naberte do džbánu vodu (Fill jug with water). Od této chvíle se při každém zakručení v bříše či nedostatku vody můžete spolehnout na své zásoby. Stačí se jen napít ze džbánu (Drink water) nebo uhryznout chléb (Eat bread). Co se vody týče, můžete se s ní třeba polívat, jelikož v průběhu celé hry teče a nevynechává, zásoby vody si proto můžete svířeně doplňovat. Horší je to s chlebem, který ani neteče, ani nedorůstá a nemůžete si ho ani vykouzlit. Plyne z toho poučení, že kdo se bude příliš loudat či přežívat, brzy zemře hlady. Smrt hlady však ve středověku byla v módě, takže to vlastně není hozeno, ale ke konci hry žádným pokusy o hladovku nedospějete. Po této roztomilé úvaze o jídle se můžeme vydat do opuštěné vesnice (Deserted Village). Proč, že je vesnice opuštěná? Inu, černý mág zde neplýtvá svým zlem a tak lidé odšelí a zanechají své přibývky pusté a neobydlené. Z jednoho domku se však komínenem line tenký proužek kouře. Vejděte tedy dovnitř a budete překvapeni, jak čirou náhodou narazíte na čarodějnici spířznenou s guildem čarodějů, kteří vás na mága poslali. Objasní vám

(Ztracené poklady I a II). V době, kdy tukám tuto úvahu do počítače na mém harddisku trůní již další nová věc od této firmy, jež se znovu narodila. Je to adventura THE RETURN TO ZORK, která svými dvaceti megabyty patří mezi ty mohutnější a zpracování si nijak nezadá s novými SIERRAMI. Grafika přes celou obrazovku, jakákoliv konverzace probíhá ústně přes zvukovou kartu, originální ovládání, zkrátka všechno, co současné adventuře patří. Na závěr bych ještě rád připomenu, že obě nové INFOCOMovky - LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II i RETURN TO ZORK jsou, co se obsahu týče, pouze slabé odvary těch původních textových tukaček. Hra může být sebelépe zpracovaná, ale nemá-li chytrý a zajímavý příběh, není to prostě ono. Vrchnolá slávka INFOCOMu již přeci jen minula a nové nápady se pomalu, a le

jistě ztratily v nenávratnu, čímž nechci říci, že nový ZORK není dost dobrý. Řekněme jen, že jsem od autorů prvních ZORKů možná o čem kával o něco více.

ANDREW

a zuří výčtu býtostí, kouzlo si ihned zapište do své knihy. Východně od věže se nachází jižně hala (Southern hall), která sestupuje úzké točité schodiště do černých hrobín. Sejděte po něm dolů a projděte celý Prozkoumáte stěnu a vida uvolněná cihla. Cihlu pohněte (Pull the block) a objevíte tajnou skrytou závěrku. Na zemi zde leží pohozená spona (Get Spoon) a dále kouzlo EXE, tentokrát na zrychlení pomalé bytosť. Kouzlo si zapište do magické knihy. Z vězení je sice možno sestoupit ještě níže, do labyrintu, ale tam prozatím nechodte. Projděte halou a obrazárnou na východ a v jihovýchodní věži si položte lampa. Potmě se vratěte do obrazárny a odsuňte osvícený portrét (Get Portrait). Za ním naleznete další kouzlo do své, prozatím skromné, sbírky: OZMOO. Toto kouzlo je speciální - pomoci něho můžete přežít svou vlastní smrt v případě, že byla



způsobena magií či nadpřirozenem. Jděte tedy na nádvoří (Courtyard) a nalezeným kouzlem se očarujte (Ozmoo me). Položte všechny své věci a pokřížte se. Nyní jste připraveni na nadřenou miss s kosou.

Vejděte do chrámu, ihned budete lapeni a vsazení do severní cely. Zde se chvili procházejte, klidnější mohou i pospat. Po chvíli lelkování budete obětování krvavému bohu samotným Krillem, černým mágem! Probudíte se s dýkou v srdci a s nadšením zjistíte, že dýka je magicky očarovaná a vaše smrt byla zahnána kouzlem Ozmoo. Před chrámem si poberte své malíčkosti, utřete vteklou krev a honem do špajzu (Closet). Zde se nachází truhla omotaná provazem samozauzlováčem. Provaz rozřízněte dýkou (Cut rope with Dagger), truhlu otevřete kouzlem (Rezrov box) a budete odměněni novým kouzelným svítkem. Je to kouzlo MELBOR, které vás může ochránit před zlými bytostmi jako jsou příšerky v chrámu, apod. Nyní navštívte věž severovýchodní a kouzlem otevřete malá zarezlá dvírka vedoucí do zámeckého parku (Rezrov Gate). Vyjděte ven a v lese (Forest) seberte kouzlo KREBF na opravování věcí. Pokračujte na východ, k bažině. Zde přítomnou žábu naučte mluvit svou řečí (Nitfol frog), dozvěte se o novém svítku ukrytém pod listovím. Ihned si ho přečtěte, je to CLEESH na zakletí oběti do malého obožívelníka. Zapište si ho do knihy. Na nečitelnou listinu vypadnoucí ze zdobeného vejce použijte kouzlo Krebf na opravování úmyslě poškozených předmětů (Krebf scroll). Naučíte se tak nové kouzlo ZIFMIA na přivolávání bytostí do vašeho světa. Jděte se tedy podívat do zrcadlových sálů (Hall of Mirrors

1 - 4) a procházejte okolo zrcadel tak dlouho, dokud nenarazíte na dobrodruha cívčího na vás zpoza zrcadla. Ihned ho přičarujte do svého světa (Zifmia adventurer) a udělejte si z něj přítel (Vaxum adventurer). Zahledí se na vaše věci a bude je chtít ukázat, couvejte před ním opatrně na východ, až ho nalákáte do místnosti pod severovýchodní věží s hlídanými dveřmi (Guarded door). Dveře mu ukažte (Point at the door) a on vám je otevře. Vejděte za ním dovnitř a nežli se začne hrabat ve věcech, do kterých mu nic není, udělejte z něj ještěrku (Cleesh adventurer). Seberte mapu, kouzlenou tužku a nové kouzlo FILFRE, které můžete rovnou použít, jeližkož to není nic jiného než trapná reklama na tváře této hry.

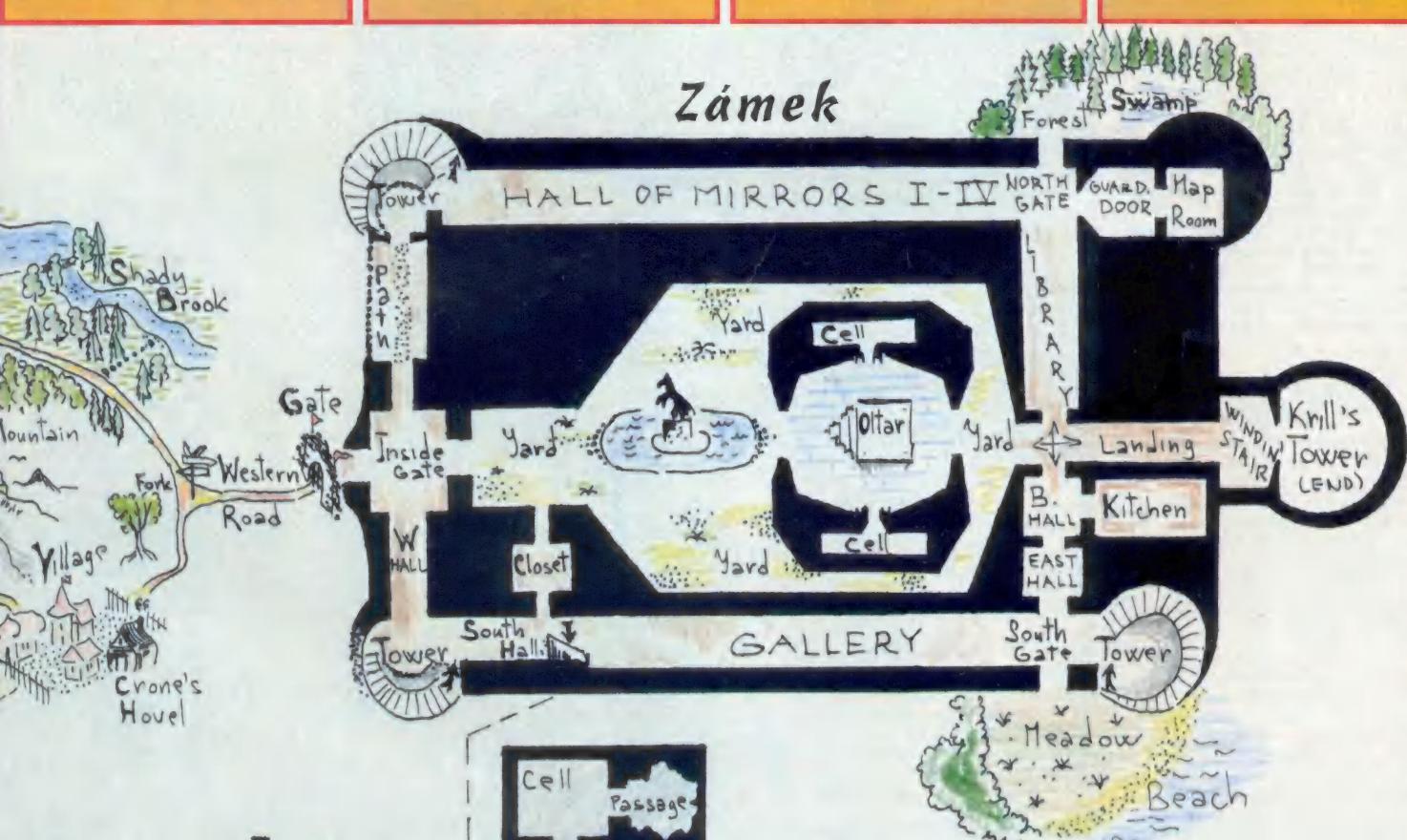
Očarujte se ochranným kouzlem proti zlým bytostem (Melbor me) a jděte na jih do knihovny. V zaprášeném pokoji pobíhají krysy a mizi ve zpuchřelých stěnách. Pořádně prohledejte jejich cestíčky (Examine tracks). Po důkladném pátrání naleznete skrytu myší díru. Sáhněte dovnitř (Reach in hole) a naleznete další kouzlo GONDAR na uhašení otevřeného ohně, toto kouzlo je doslova na draka. Jistě jste si všimli, že v knihovně leží ještě další předmět - stará zaprášená kniha plná traktátů a legend. Můžete si vzít a přečíst, dozvěte se něco nového o historii této pohádkové země (Get dusty book, Read dusty book, Read the Legend of the Unseen Terror, Read the Legend of the Implementers). Pokračujte na jih, opusťte zámek dvírky v jihovýchodní věži a dojděte na písečnou pláž. Sedí si zde želva. I když to zní nelogicky, budete od ní potřebovat pomoc v místě, kde vaše rychlosť nepostačí. Naučte ji tedy mluvit lid-

skou řečí (Nitfol turtle) a trochu ji zrychlete (Exex turtle), abychom nečekali do soudného dne na její pomalé reakce. Sladkými slůvky ji přesvědčte, aby vás následovala (Turtle, follow me). Zavěte ji zpět do zámecké věže a po schodech vystupte nahoru do místnosti s podivným přístrojem (Engine room). Na jihovýchodě vidíte další místnost, kde na zemi leží jakási listina. Není však ve vaší moci listinu vzít, jelikož na zemi se nachází složitá pasti, jejichž ostré hrotů vás rozříznou napůl. Řešení je trochu zákysové: musíte pro listinu poslat zrychlenou želvu malíčku složitým příkazem (Turtle, se, take scroll, nw). Dostanete komplikované kouzlo KULCADC na odčarování magie z určitého předmětu. Toto zaříkávadlo je natolik složité, že jej nemůžete zkopirovat do své knihy, použít jej můžete této pouze jednou. Nyní přichází složitý úkol, získání posledního, nejmocnějšího kouzla na zničení černého mága. Toto kouzlo se nachází v labyrintu pod věžením a je hlídáno nebezpečným Krillovým služebníkem. Se svítlinou, mapou a tužkou se tedy do podzemí vydejte. Objevíte se v průhledných místnostech (Translucent room), jejichž propojení můžete měnit kreslením tužkou na mapu nebo mazáním tužkou z mapy. Získání tohoto posledního kouzla je spíše svízelné a proto postupujte přesně podle návodu.

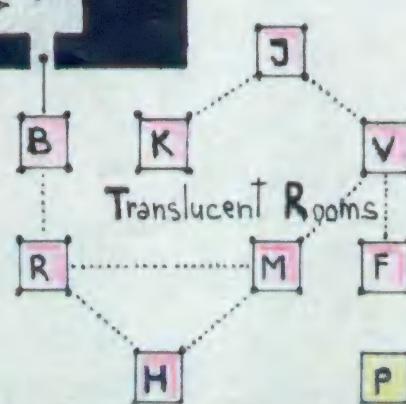
Z místnosti B, kde začínáte, jděte do přes R, M a V do místnosti F. Očarujte se ochranným kouzlem Melbor (Melbor me) a vytvořte si průchod do místnosti P, kde je listina s kouzlem ukryta (Connect F with P). Jděte do P a uzavřete svému pronásledovateli cestu vymučením cest z V do M a z B do R (Erase from V to M, Erase

from B to R). Vytvořte si únikovou cestu (Connect J to B). Položte tužku a mapu a seberte poslední kouzlo GUNCHO na úplně vymazání bytí z našeho světa. Toto kouzlo je, stejně jako Kulcad, velice komplikované a nelze jej přepsat do magické knihy. Labyrint slavnostně opusťte kouzly F, V, J a B. Vyzbrojeni mocnými kouzly se vydějte do východní části hradu, obléhat kouzelníkou věž. Dojděte na točitě schodiště (Winding stair) a naučte se kouzla Gondar a Cleesh (Learn Gondar, Learn Cleesh, pokud je nemáte pouze na listinách). Kouzlem Kulcad se zbavte začarovaného schodiště. Padáte. Vedle vás padá kouzlo IZYUK na létání, rychle se jím tedy očarujte (Izyuk me), abyste zmírnili pád. Portálem proletěte na západ do komnaty samotného Krilla. Starý mág se vám zasměje, nevěda, že mu přinášíte miss s kosou. Mávnutím ruky na vás pošle draka chrličího oheň, kterého vy mávnutím ruky uhasíte kouzlem Gondar (Gondar Dragon). Krill mávně podruhé, čímž vytvoří kvelačnou příšeru podezřele se ubírající směrem k vám. Mávněte tedy podruhé a příšeru změňte kouzlem Cleesh na neškodného mloka (Cleesh creature). Krilla to docela pobaví a upírně se rozesměje. Má však zahnílě zubní kořínky a hrozně mu smrdí ze žaludku, takže ho zabijte kouzlem Guncho (Guncho Krill), ať je od něho pokoj. Tímto jste dohráli ENCHANTERA na plný počet bodů a můžete se pustit do jeho pokračování SPELLCASTERA, které zatím zůstává nepokořené, ale už se na něm pracuje. Dohrát se musí všechno - staré, nové, špatné, dobré, prostě všechno.

ANDREW



chancer



Název hry: ENCHANTER

Firma: INFOCOM

Rok výroby: 1983

Typ hry: adventure

Na počítač: PC, Amiga,

ZX Spectrum

Obtížnost: normální

Originalita 7/10 XXXXXXXXXXXX

Zábava 8/10 XXXXXXXXXXXX

Prostředí 5/10 XXXXXXXXXX

Grafika 0/10 XXXXXXXXXX

Hudba 0/10 XXXXXXXXXX

Efekty 0/10 XXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 58%

# KOMPLETNÍ REŠENÍ - KONEČNÉ



**V**tomto grafickém dobrodružství je tvouj úlohou v převtělení za archeologa Indiana Jonesa najít Svatý grál. Pocestuješ ze školy v New Yorku do Benátek, budeš bloudit románskými katakombami, ocitněš se v Brunválském hradě na Rakousko-německých hranicích, kde bude netrpělivě očekávat tvouj záchrana otec, kterého zajali Němci. Pokud bude všechno OK, ocitněš se brzo v Berlíně. Z Berlína musíš chytit Zeppelin letící do Iskanderunu, kde se nachází Svatý grál...

Tento návod na INDIANA JONESE III obsahuje všechny potřebné informace k dohrání hry, avšak existuje množství situací počas hry, které se nedají předpokládat. Pokud se v takovéto situaci ocitněš, není to tím, že bys hrál špatně, je třeba brát v úvahu faktor náhody. Mnoho místností, objektů a lokací má různou podobu, budete-li hru hrát znova od začátku. Udělal jsem všechno proto, abych psal co nejvšeobecnější návod. Takže začněme radami k soubojům, které budete muset často překonávat. Každý si může vyvinout sám pro sebe svůj způsob boje. Já jsem přišel na způsob, který málokdy zkáme: stiskni úder velmi rychle, asi čtyřikrát za sebou. Potom dvakrát zpět. Toto opakuj, dokud nacisti není po smrti. A teď již k samotnému řešení.

## Barnett College, 1938

Vracíš se do školy po tom, co jsi znova získal kříž Coronada. Na chodbě potkáš Marcuse Brodho, svého dobrého přítele. Vše tě přivítá, potom od tebe žádá nějaké překlady, které ti dal. Otevřeš zápisník a vrátíš mu je. Marcus ti poděkuje a přestane ti věnovat pozornost. Nejdříve musíš jít do školní šatny, kde si můžeš převléct zničené šaty za nové. Když vyděš z místnosti automaticky budeš mít nový pěkný oblek. Po krátkém obhlédnutí tělocvičny se vratíš do šatny. Tentokrát budeš mít úbor pro boxování. Automaticky se ocitněš v ringu a budeš konverzovat se svým protivníkem. Jestli chceš lehký boj, odpověz první odpověď. Pro středně těžký boj druhou a jestli chceš, aby byl boj opravdový, zvol třetí odpověď. Po nacvičení boje odpověz, že již nechceš bojovat. Možná jindy. Vrať se zpět do šatny a znova si obleč svůj oblek. Jdi do třídy (je umístěna směrem nahoru a vlevo od tělocvičny). Všimneš si, že učebna je plná zlobících studentů. Řekni jim, že si jistý, že pro ně můžeš něco udělat venku. Potom jim povol odpověď. Dále řekni své sekretářce Ireně, aby zapsala jména všech dětí na papír, že se jim budeš věnovat v daném pořadí. Studenti tě nechají na pokoji a ty se dostaneš do své tiché soukromé kanceláře. Jdi ke stolu a ber všechny objekty na stole, dokud

neobjevíš balíček. Vezmi balíček a otevři jej. Jak dobré věš, nemůžeš se vrátit cestou, kterou jsi přišel, proto jdi k oknu na pravé straně a otevři ho. Vylez ven. Venku se setkáš se dvěma muži. Neboj

trezor s číselným kódem (Jar of solvent) a příkazem What is.. jej lokalizuj. Teď polož pásku, kterou jsi našel v otcově domě a vylez oknem. Vyhni se dotérním dětem a vylez oknem. Jdi do otcova domu. Po příchodu jdi ke stolu s rostlinou (u levých dveří). Vezmi rostlinu a polož ji na zem. Vezmi ubrus a otestuj skříňku pod ním. Malým klíčkem, který byl v páse otevři skříňku. Podívej se dovnitř a vezmi starou knihu. A nyní již můžeš cestovat do Benátek a hledat to, co vzpomíнал Donovan.

## Benátky

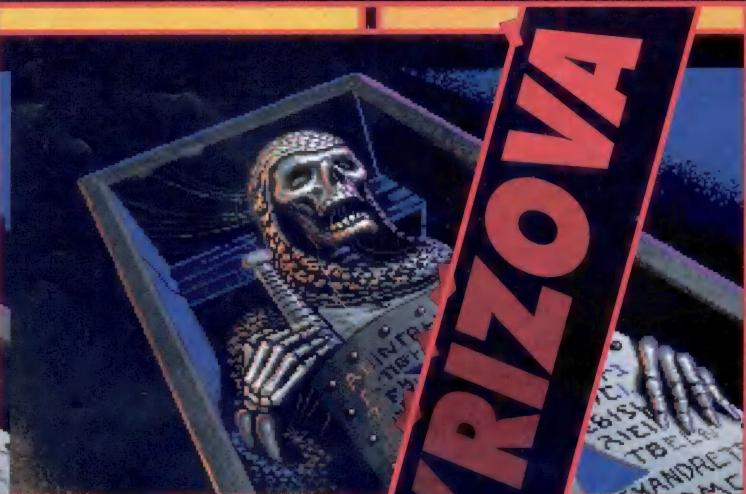
Nejdříve navštív knihovnu a hledej tři knihy: "Mein Kampf" - hitlerův Můj boj, "How to fly a biplane" - Jak řídit letadlo, "Secrets of the Roman Catacombs" - Tajemství římských katakomb. Příkazem What is.. projdi všechny knihy a až najdeš všechny

# VYPRAVIA

**Římské katakomby**  
Použij železný sloupek na dlaždici. Pokud jsi postupoval správně, ocitněš se v místnosti se třemi východy (jestli ne, vylez nahoru a opakuj postup od hledání místnosti se správným oknem). Prohlédni si knihu o římských katakombách. Všimni si mapy nahore a pod nadpisem. Po krátké procháze katakombami se určitě zorientuješ. Do bludiště vejdí přes jedny z dveří a hledej místnosti s kostry na východní stěně. Prohlédni si kostru na pravé straně. Vezmi hák, který je na ní pověšen.



# INDIANA JONES



## Název hry: INDY III

Firma: LUCASFILM GAMES

Rok výroby: 1991

Typ hry: adventure

Na počítač: Amiga, PC, ST

Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD

Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Oblastnost: normální

Originalita: 75 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 68 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: 80 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: 74 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: 72 XXXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: 93 XXXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 73%

Poznámka: Starej dobréj

Lucasfilm.

se a jdi s nimi. Vezmou tě do New Yorku, kde ti Donovan (umělecký sběratel) vysvětlí historii Svatého grálu. Pokud bys nechtěl sledovat celou scénu, stiskni ESC nebo pravou myš. Po rozhovoru se ocítneš znova před budovou školy. Měl bys jít do otcova domu, proto stiskni Travel a zvol Henry's House. Po cestě si všimneš, že otcovu kancelář někdo zdemoloval a tvůj otec je asi v nebezpečí. Běž doprava a vlevo od

postele vezmi malý obrázek s pohárem na severní stěně. Pak jdi ke knihovně ležící nedaleko od postele a stáhni ji dolů (Pull bookcase). Měl bys vidět malý kousek pásky na zadní straně poličky. Vezmi ji. Teď se můžeš vrátit do školy ke svým milujícím studentům. Oknem vlez do své kanceláře a jdi k poličkám nalevo. Otevři

vzpomínané tituly, nahlédni do deníku (Grail diary). V deníku uvidíš obrázek ozdobného skleněného okna. V knihovně najdeš okno podobné tomu v deníku. Ale předtím, než budeš hledat toto okno, najdi a vezmi v knihovně železný sloupek a červené lano (jsou umístěny společně u okna jedné z místnosti). Jdi do místnosti s oknem a znova si přečti deník. Bude tam napsáno něco o "prvním vlevo...". Slovem VLEVO myslí deník oznámení visící na levém sloupu v místnosti, slovem VPRAVO myslí sloupek pravý. Přečti oznámení na sloupcích, budou tam tři římská čísla. Deník uvádí PRVNÍ, zapamatuj si první číslo. Římkáli deník DRUHÝ, zapamatuj si druhé, apod. Teď jdi k dlaždici na zemi, která je označena daným římským číslem.



# APOSELDNÍ KRIZOVÁ



obleky a že máš povolení. Potom mu prodej oblek za 15 marek. Jdi nahoru po schodech a najdi pokoj s bednou. Otevři ji a vezmi 50 marek. Obleč si uniformu sluhy a hovoř s prvním náckem ve druhém patře. Dej stráži svůj obrázek. Jdi na

obrazu Mony Lisy a zatlač na něj. Otevři sejfa a dobré si prohlédni nalezený obrázek (pomůže ti to při hledání pravého Svatého grálu).

Vrat se na třetí poschodí, jdi k vojákově Biffovi a nabídní mu pohár s vínem. Dej



východ a projdi do další místnosti s malou bednou. Podívej se do bedny a vezmi uniformu. Dále dolů do haly, kde bude další stráž. Této stráži se musíš vynout nebo musíš bojovat (pokud dojde k boji, nezoufej). V pokoji na jihu je krabička první pomoci. Po boji se vrat do haly, kterou jsi vstoupil do zámku. Nezapomeň si však obléci oblek Indy Wear, který jsi měl před návratem na prvé poschodí. Najdi pokoj s opilým vojákem. Umožni mu, aby ti dal prázdný pohár. Jdi do kuchyně (je to jedna ze sousedních místností) a napři pohár vínem ze sudu. Jdi ke kruhu a polij uhlíky vínem. Za chvíli, když pára zmizí, seber maso z rožně. Opět napři pohár a vrat se do skladu. Tam vyndej z uniformy, kterou jsi našel nahoře, klíč a použij ho na všecku se zámkem. Vezmi si šedou uniformu a jdi do třetího patra.

Obleč si šedou uniformu a povídej si



Walk to Push Open Close What is Use Turn on Turn off Talk Travel  
Push Pull Give What is Use Turn on Turn off Talk Travel  
Whip Book of maps Manual Use Turn on Turn off Talk Travel  
Canteen bottle Mein Kampf red cordon

s náckem na třetím poschodí. Za chvíli vás pustí dál (jen do něj). Jdi do kanceláře hlavního nacisty Vogela, která se nachází v jednách z prvních dveří. Psovi dej maso z rožně. Otevři zásuvku a vezmi propustku. Seber také pohár (Trophy). Vrať se do kuchyně, napři pohár vínem a jdi do druhého patra. Najdi místnost s bezpečnostním zařízením a vejdi do ní. Stráži dej knihu Main Kampf. Jdi k bezpečnostnímu systému a použij pohár s mřížkou. Vydí z pokoji a jdi do místnosti s uměleckými předměty, která se nachází blízko místa, kde jsi dal stráži svůj obrázek. Jdi k velkému

mu po hubě a jdi zpět. Prohlédni všechny místnosti na třetím poschodí, dokud nebudeš v pokoji s modrým gaučem a železným stojanem (měl by to být pokoj kdeši na pravé straně poschodí). Vezmi stříbrný klíč visící na stojanu. Teď najdi pokoj s upevněným bezpečnostním systémem (pozná se podle vedoucích drátů). Otevři dveře stříbrným klíčem a vejdi dovnitř. Pokud je v místnosti skříňka, otevři ji a vyber z ní 75 marek. Jestliže ne, podívej se do pokojů napravo nebo nalevo. Vydí z pokojů a chytí tě Vogel. Dej mu nepravý diář. Po malém zmatku vás svážou na židle. Židlemi

ze hráči na klavír. Až hudba začne hrát a Němec vyjde z pokoje, musí Indy vejít dovnitř, otevřít skříňku a ukrást francouzský klíč. Poté rychle ven z pokoje. Nyní použij klíč v otočku (je blízko zamčených dveří) a klíčem pootoč. V tomto bodě by sis měl uložit pozici na disk. Po žebříku vylez nahoru do ocelových chodeb. Hledej cestu až do letadla uchyceného pod Zeppelinem. Tato část hry vyžaduje cvik. Poté, co si záletáš s letadlem tě sestřeli. Po přistání se ocitneš na farmě. Jdi k autu nalevo a použij ho. Pohraničním hlídkám ukaž propustu podepsanou Hitlerem. A to už jsi na

## Berlin

Téměř všechno v Berlíně se děje automaticky. Jen nezapomeň dát Hitlerovi neoznačenou propustku, až na něj narazíš. Na letišti brzy zjistíš, že nemáš pro-



cestě do Iskanderunu, kde se také nachází cíl tvé výpravy - místo, kde je uložen Svatý grálu.

## Chrám grálu

Předtím, neží vejděs dovnitř, ulož si pozici na disk, protože v chrámu nebude možné pozice ani ukládat, ani nahrávat. Čekají tě tři výzvy, po jejichž zdolání se dostaneš ke grálu. Při první výzvě se podívej do svého deníku, do toho, jež jsi získal po dobu hry. Najdi obrázek s velkým "X". Skoč kurzorem na bod, který odpovídá X-ku na obrázku. Je to malý bílý bod asi uprostřed obrazovky. Přichází výzva druhá. Podívej se na vršek obrazovky a všimni si, jakým způsobem je hlášované slovo „GOD“. Můžeš jít pouze po písmenech, která se objeví ve ukázaném slově. Například, vidíš-li slovo JEHOBA, pohybuj se pouze po J,E,H,O,B a A. Třetí výzva je příznačně nazvaná Skok ze lvy hlavy. Musíš skočit na určitý bod na opačné straně obrovské propasti. Hlavu se moc nezdrží na straně levé. Experimentuj, dokud takový bod nenašedes.

Dostaneš se k rytířovi, a nastává čas zvolit grálu. S použitím informací z předešlých částí hry budeš mít vložit správně. Po zvolení grálu ho napři vodou z fontány. Po záchráně otce si můžeš vybrat z následujících možností:

- 1) vzít grálu a dát jej zpět rytířovi
- 2) nechat Elsa vzít grálu, vzít si ho od ní a dát jej rytířovi
- 3) vzít grálu a zkusit odejít

První možnost je ze všech nejlepší. A to je vše, gratuluji.

PLAYERS



Open casket Push Open Close Give What is Use Turn on Turn off Talk Travel  
Old book Hip Mein Kampf

**D**alší tuhá hra již není mezi námi. Nový produkt INFOCOMu, o kterém se zmínuji již v poketu okolo ENCHANTERA, zařával právě včera (22.10.1993), když jsem ho v extází dohrál na bezmála plný počet bodů. I když tento nový Zork ze začátku vypadl poměrně jednoduše, časem se zapléhal stále více, až hádanky a úkoly přešly ve změřel nelogických a velmi složitých akcí. Na některé věci jsem přišel zoufalými pokusy nebo náhodou, takže se obtížnost ZORKA IV přesouvala do úrovni nejsložitější. Jak už to bývá zvykem, přináší vám EXCALIBUR svížně návod, abyste se zbytčebě neplácali v nelogických hádankách. Návod je poměrně rozsáhlý a je k němu zapotřebí dvou mapiček lesů a nákresu hry „Survivor“, jejíž ovládnutí je nutné k dokončení hry. Anglicky budu specifikovat pouze ty předměty, které by mohly působit menší zmatek než náležitě jazyka anglického, jako je například netoří trus, obroučka z podprsenky, apod.

Šťastnou cestu.

Začínáte ve skalním průsmyku vedoucím do Supího údolí, dříve

### (KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

# RETURN TO ZORK

zvaného Údolí vrabčů. Seberte kámen, který se povaluje v levé dolní části obrazovky a hoďte jej na supu sedícího na ukazateli. Sejděte do údolí a jděte k majáku. Pomatenec po vás bude chtít heslo, ale časem sám zapomene, jestli jste ho již řekli, nebo ne a pustí vás dovnitř. Zeptejte se ho na cestu na jih a pořádně ho prokecněte, uvede vás trochu do děje. V podstatě od něj zatím nic nepotřebujete, takže obejděte maják, až ke břehu řeky. Zde uřízněte nožem popínavou rostlinu (Vines) a svažte s ní prkna, vznikne použitelný vor, se kterým se odražete do řeky. Pluje 1x po proudu a rychle příražte k rozbitému mostu, jinak je po vás.

Nyní se nacházíte ve vesničce Západní Šanbar, což je v podstatě začátek hry. Jděte do vzdálenější budovy vpravo, vezměte si prázdnou bednu a páku (Crank). Myšky se sice dají pochytat, ale jsou něčím nakažené, takže je raději nechte být. Další zastávkou bude škola - první dům na pravé straně. Na zvon, ze kterého někdo vytrhl provaz, zazvoněte nožem a budete vpuštěni na svatou půdu školou. Odpovězte učitelce na hloupý quiz (z manuálu) a dostanete zápisník, ve kterém si budete moci pročítat záznamy ze svých cest a dobrodružství. Nyní se při pohledu na městečko otočte a dejte se doleva, do mlýna. Projděte mlýnem, ignorujte namol opilého dědka a na zadním dvorku seberte klíč a odblokujte mlýnské kolo. Vratte se do města a jděte ke druhé budově vlevo. Je to obchod patřící očralému mlynáři, takže ho odemkněte klíčem z mlýna. Uvnitř seberte baterii z poličky a hned ji naládajte do své jasnovidecké koule (Use Battery with Teleorb). Pozor při používání věci. Musíte jimi tuknout na sebe v inventory způsobem růžek na růžek, aby zůstal zobrazen příkaz USE, jinak prostě vezmete věc z inventory a k žádnému používání nedojde. Je to trochu neohrabany systém, ale co se dá dělat. Jakmile bude koule nabita, objeví se vás průvodný dědek a povede krátký monolog. Mele sice nesmysly, ale alespoň víte, že koule funguje. Dále se podívejte na pokladnu a ze šuplíku ukradněte peníze a vstupenku do ex-parku Julia Fučíka. Nyní jdi do městské haly, první budovy vlevo. Pukejte s majorem o všem možném a podívejte se na skříňku se záznamy. Jestli vás opravdu zajímá, o co ve hře běží, pročtěte si pečlivě všechny záznamy v kartotéce. Některé z nich mají i více stránek a je to dlouhé čtení. Důležité informace se vám ve zkrácené formě ukládají do deníku od učitelky, takže je budete moci konzultovat později. Až budete se studováním hotovi, budete ještě zmatenější,

než dříve, ale časem se zmatené zprávy z kartotéky začnou skládat do mozaiky příběhu. Chce to trpělivost a trochu kombinování, uletětíci to budou mít lehčí. Teď se podívejte na most a na jeho pravé straně slezte dolů. Je tu tulák Waif, který je velmi nesmělý, takže nesmíte hned začínat o vzájemných sympatiích. Jeho přízeň si získáte oklikou, darováním listků do ex-parku Julia Fučíka. Na oplátku dostanete špinavý dar, jehož podstata zjistíte teprve později, až ho umyjete. Je čas pátrat po ztracené podzemní části Šanbaru. Vratte se do mlýna, opilec vám nabídne skleničku. Jak to již ve hrách bývá, vylije ji do květináče vlevo, tukněte si s mlynářem a prázdnou sklenici naoko vypijte. Mlynář si podvodu nevšimne, jeličko je natolik tuhý, že nevidí ani vás, natož obsah vaší skleničky. Tukněte si s ním podruhé a potřetí. Po třetím přípitku mu odeberte klíčky od auta (ikona auta a skleničky), měli by být dost ožralý, aby vám je dal. Následuje přípitek čtvrtý, po kterém se mlynář zvrhne na židlí a padne do deliria. Seberte prázdnou flašku ze země a otevřeným poklopem prolezte do

## Mlžný Les



Název hry: RETURN TO ZORK

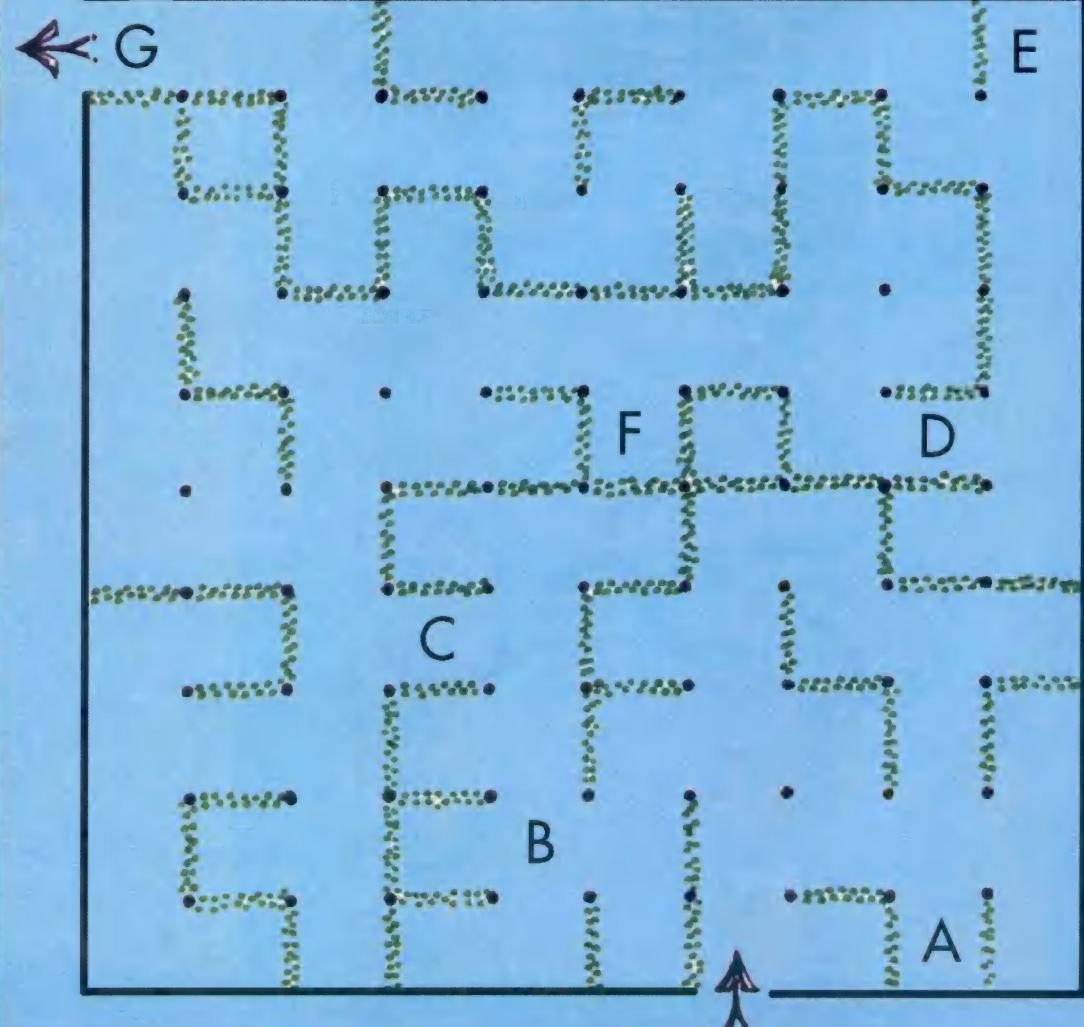
Firma: INFOCOM  
Rok výroby: 1993  
Typ hry: adventure  
Na počítač: PC, CD rom  
Obtížnost: vysoká  
Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD  
Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita: 78 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Zábava: 75 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Prostředí: 78 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Grafika: 80 XXXXXXXXXXXXXXXX  
hudba: 82 XXXXXXXXXXXXXXXX  
Efekty: 43 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 79%

Poznámka: Tuhý oršísek, trochu pomatená adventura.

## Zelený Les



v nečitelném starozorském jazyce. Opět doleve a oknem vlezte do Rebečiny farmy. V levých dveřích zleva vás čeká nepríjemné překvapení, takže tam vlezte. Po výprasku pukejte s Rebekou a odpovězte na její otázky pomocí manuálu. Jako pravý tvrdohlavec opět vlezte do domu a jděte rovně do kuchyně. Z ledničky vezměte kus masa (s ním si ještě užijete legrace). Po zabavení termosky se stolu popadněte mýdlo a hoďte ho do umyvadla (Use soap with sink). Pusťte vodu, vyrábíte mýdlovou lázeň. V té umyjte dárek od Waifa a vida - první část magického disku je na světě. Části má disk celkem šest, takže se začít moc neradujte. Opět otočte kohoutek a na tekoucí vodu rychle použijte flašku od ožraly, aby se naplnila. Při odchodu ještě vezměte termosku se stolu, aby bylo vloženou kompletní. Nyní do pokoje levého, kde sáhněte na fenku Alexis, jejíž štěkot se vám nahraje na magneták. Pokoj pravý žádný lup neskrývá, stačí jen popadnout zrcátko z nočního stolku a je vystáráno. Pokud ještě někdy potkáte Rebeku, vyfotíte si ji, foto se bude určitě hodit. Také se jí zeptejte na knihu vtipů a ona vám přeloží první ze čtyř gagů, které budete k dokončení hry potřebovat. Dalšími třemi vtipy se budeme zabývat později. Vpravo od Rebečina sídla se nachází silo mrkve. Do otvoru v jeho spodní části vložte páku a otočte ji ve směru hodinových ručiček (Turn crank clockwise). Síla exploduje a svíj lup, nyní spojený s vandalským demolováním, můžete obohatit o několik mrkví.

Z rozcestí s památníkem se nyní dejte doprava, k Pugneyově farmě. Jděte k červenému domu a promluvte s farmařem Pugnem. Z výběru emocí v pravé části obrazovky zvolte omluvnou tvář (Apologetic) a vraťte se sklízeně tak dlouho, dokud vám Pugney nedovolí vstoupit do kouzelnice. Krabice se podprsenkou. Krabice leží přímo před domem, takže ji rovnou popadněte a pokračujte do kravína (modrý domek vlevo). Toto místo navštívíte tolíkrát, že se vám budou zdát horečné sny o poletujících kravách, mořících mléka klátilcích se vemem. Následuje procedura, kterou budete mnohokrát opakovat a já ji příště nazvu již jen „jděte pro mléko“. Z kopečku slámy vlevo vezměte věchýtek a položte ho na zem. Škrtněte sirkou a rychle, než zhasne, věchýtek zapalte. Nad vzniklým ohničkem se pomollete, aby neshořela celá farma, přičemž si také ohřejete ruce na správnou teplotu potřebnou k dojení krávy. Až nadojete, dejte krávě mrkv za dobrý výkon. Celý proces, i s putováním pro mrkve k silu, opakujte znova, aby byla termoska plná. Zpátky do města a do třetí budovy zleva. Je to spalovací pec, se kterou si trochu pohrajete: zatáhněte za páku 1 a vložte bednu s podprsenkou od Pugneye do otvoru. Páku 1 otvor opět zavřete a přehoďte páku 2. Podívajte se do otevřeného šuplíku, a uvidíte rozpálený drátek z podprsenky. Vylijte na něj vodu z ožralcovy lávky. Teď již drátek můžete vzlít.

Nyní vejděte do druhé budovy zleva a želízkiem vylomte zámek. Vejděte dovnitř a rozhlédněte se po místnosti. Tak dlouho třete s kouzly s vložkami (já třásli dvakrát), až se objeví cena, v tomto případě to bude příšalka. I když to není nic jednoduchého, chytřete krysy a okamžitě je strčte do bedny, kterou jste našli v rozbitém domku v Západním Šanbaru. Jakmile budou krysy v bedně, vraťte se na náměstíko a jděte rovně na rozcestí. Ze země seberete dlažky, otočte se o 180 stupňů a seberete ze země rám. V této chvíli byste již měli mít vyfocenou Rebeku, jestli tomu tak není, snažte se ji co nejrychleji nalézt a zvěřnit fotoaparátem. Při zkoumání vašich předmětů byste měli zaregistrovat, že vaše maso již pořádně zahnívá, ale nebojte se, tak je to správně. Nalezené dlažky použijte v inventory na rámu (Use tiles on frame), čímž vznikne skládačka. Podívajte se na skládačku a klasickým způsobem složte dlažky do nápisu „Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for“. Jakmile se vám větu podaří složit do této podoby, mělo by se prázdné místo vyplnit dlaždicí s nápisem „invisibility“. Díky této

větě, která v překladu zní „Vodu, jež nelze vidět u vodopádu, smíchej s trusem netopýra a získáš nápoj neviditelnosti“. Ještě jednou se na místě otočte a ze země seberete kousky svítícího minerálu iluminitu a velmi důležitý druhý kus magického disku. Vraťte se na náměstí a vejděte do první budovy vpravo. Je to hotel, jehož majitelkou a zároveň recepční je Molly Kettle, která si rychle všimne podivného západu linoucího se z vaši brašny (to se maso hlásí, že přechází do druhého stádia rozkladu). Dejte Molly penize za pokoj a výtahem vyjedte do vašeho pokoje. Jelikož spánek může být nebezpečný a může přilákat nepřítele, položte svítici iluminitu na noční stolek, zapněte rádio a teprve potom zhasněte světlo. Největší zloduch Morpheus se vám zjeví ve snu a bude blekotat rádovýhřízne nesmysly. Až se vznutí vzbudíte, rozsvíte světlo, seberete iluminity se stolkem a opusťte budovu.

Zkontrolujte, jestli je vaše termoska plná mléka, pokud není, skočte pro mléko. S dostatkem mléka se z rozcestí na konci města dejte doprava k Mlžnému lesu. Bloudněním lesem není žádný med, takže si raději uložte pozici, abyste později nemuseli opakovat velký kus znova. Vstupte do lesa a nežli se vydáte podle mé mapky, pamatujte si, že se vaše vidění začne brzy zhrošovat a vylepšovat se a dá pouze vypitím mléka, kterého moc nemáte, takže se snažte jít tou nejkratší cestou a mlékem šetřit. INFOCOM použil trochu nestandardní členění tohoto bludiště a proto i ostřílený dungeonista by měl dát pozor, kam šlape. Jakmile projdete lesem, zavzorkujte tříkruh na zvonec a umílemu převozníkovi ukažte zlatý penízek od zbrojíře Moodocka. Převeze vás přes řeku na Canukův ostrov. Levým průsmykem mezi útesy se dostanete ke Canukovu domku, jděte ke dveřím. Vejděte dovnitř a uvidíte Canuka, který se právě nachází v těle kachny. Všimněte si malé lodičky postavené v lávce a podívejte se na její plánek (Look at Blueprints). Seberete listinu a přečtěte ji kachné, vlastně Canukovi. Ukažte mu kousky disku a zeptejte se ho na láhev. Teleportujte vás do ní a vy se ocítнетe na lodi. Jděte nahoru na příď (nejvýše postavená místo na lodi). Uvidíte číslo vyryté do paluby lodi, zapamatujte si ho a sejděte dolů do kajuty. Zblízka se podívejte na tresor a otevřete ho pomocí čísla z paluby. Z tresoru vyndejte třetí část magického disku a kus kovu. Než lod opustíte, seberete ještě v kajutě hadr a připravte si do ruky zrcátko. Canuk, který po magickém disku touží také, na vás již bude číhat, připraven začarovat vás v kachnu. Nastavte mu zrcátko, což ho vrátí do původního stavu. Naučeným způsobem se nechte převezít přes řeku a vratěte se lesem do města. Kdo si vypil všechno mléko již dříve, bude celý proces opakovat. Jděte ke kováři do druhé budovy vpravo a dejte mu meč od zbrojíře. Zaplatěte mu za opravu a zatímco bude meč opravovat, dojděte pro mléko. Vratěte se pro opravený meč a z rozcestí za městem se dejte doleva, do zeleného lesa. Podle mapky nalezněte strom s penízky a uhodte do něj mečem (meč se zlomí). Posbírejte popadané penízky a vratěte se ke kováři reklamovat zlomený meč. Řekne vám sice, že na pozdější reklamace nebude zřetel, ale budete-li se dostatečně mračit (Threaten), dá vám poukázkou na meč nový. Na náměstíku se otočte čelem k mostu a jděte doleva do Benova doku. Pukejte s Benem a ukažte mu fotku Rebeky, načež vám dá dopis pro svou milou, který v žádném případě neotvírejte. Nezapomeňte se ho zeptat také na uzel, který váže, bude to časem potřebné. Nakonec mu dejte poukázkou do kováře, za kterou dostanete pravý trpasličí meč Sword of Zork. Teď se vrátěte zpět do zeleného lesa a orientujte se podle mé mapy. Nejdříve jděte ke stromu s penízky a natřete si do zásoby. Potom jděte na rozcestí se slepým lučištěm. V malé pauze, kdy nebude střílet, mu podejte mléko a on vám samou radošstí přenechá luk a šípy. Poté vlezte do temného roští, škrtněte sirkou a uvidíte vílu. Vraťte se velmimile, dokud vám nedarují pytlíček s vějířem prachem.

Dojděte k pasti z listí a položte na ni libovolný předmět. Až se past aktivuje, proříznete ji mečem a svou věc si vezměte. Nyní jděte k památníku kance a třikrát do něj udeřte mečem, získáte tak čtvrtý díl magického disku. Cestou ven z lesa se můžete stavíti v zpívajícího stromu a poslechnout si lesní žály. Hurá pro mléko a podruhé projděte Mlžným lesem. Nechte se převézt přes řeku (opět ukažte penízek) a jděte ke Canukovu domku. Magnet nad dveřmi uvolněte mečem a v inventory jí použijte na příšalku. Zapsítejte a získáte nový dopravní prostředek, který vás od této chvíle dopraví na jakékoli místo na mapě, když na něj ťuknete levou myší. Vaši první zastávkou nebude nic jiného, než Pugneyova farma a blízký kravín. Jistě jste již uholí, co bude následovat. S mlékem v termosce jděte do Benova domku. Zaplatěte mu za příjmení lodky. Podívejte se na motor, vytáhněte z krabice krysy a rychle je do motoru strčte. Lod vás doveze do bažin, k domku čarodějnici. Vejděte dovnitř a dejte Itah dopis od Bena. Předtím, než odejde vám dovolí vztít si její hůl, což udělejte. Vyděte zadními dveřmi a metodou pokus-omyl šátrajte holí bažinami tak dlouho, dokud se neobjevíte u Mlžného lesa. Teď jděte do Pugneyovy farmy, ke kravímu chlívě a dejte se doleva, do Supího průsmyku. Posypte hnízdičku maso vějířem (Use fairy dust with rotten meat). Vzniklou pochoutku hoďte supům, kterí usnou jak plešatá miminka. Průsmykem projděte do jeskyně a vezměte si supí pařát (Talon). Vratěte se k Benovi do doku, znova zaplatěte za lod a podruhé plňte k čarodějnici. Zeptejte se jí na knihu vtipů, přeloží vám druhý gag. Dejte jí termosku s mlékem výměnou za klec s netopýry. Supem se nechte odnést na povrch zemský, do Západního Šanbaru. Navštívte majora a zeptejte se ho na knihu vtipů. Přeloží vám třetí kousek. Letěte k kováři, knihu vtipů mu ukažte a za přeložení posledního vtipu mu zaplatěte. Nyní se přeneste do Supího údolí, ve kterém hra začínala. Podívejte se na ukazatel a nožem vydolubněte rostlinu (Dig up plant). Leťte k Rebečině farmě a dejte se doleva, k Útesům deprese (Cliffs of Depression). Seberete provaz a přivážte ho ke stromu. Sputěte se dolů a vstupte do klubu vtipů. Nedočkáváme publiku přehrajte čtyři záznamy vtipů přeložených Majorem, Rebekou, Kovářem a čarodějnici Itah. Za dobrý výkon dostanete pátku část disku - finále se blíží. Na cestě z klubu nezapomeňte odvázat lano ze stromu a vztí si ho. Nyní leťte do majáku a majiteli darujte kousek iluminantu. Ukažte mu pět kousků disku a světe div se, dá vám část poslední! Vylezte na vrchol majáku a přivážte lano na zábradlí pomocí uzlu, který vás naučil Ben. Teď lano přivážte supí pařát a vzniklou kotvičku hoďte přes řeku. Přes provizorní most přelezte na druhý břeh a po cestičce dojděte ke chrámu Bel Nair. Seberete sořit štíť a vejděte do chrámu. Vrchní kněžce

dejte svůj meč, ona ho posvětí svatými slovy. Až opustíte chrám, otočte se o 180 stupňů a dejte se doprava, do tábora trpaslíků. Dva z nich vám ihned darují helmu, kterou s nadšením přijměte. V levé části obrazovky se nachází vchod do podzemí, jděte tam a důlním vozíkem vjedete do podzemí. Jděte vlevo, vpravo, rovně, vpravo, vlevo, vpravo a rovně. Po této zmatené projížďce byste měli dorazit do chrámu mužů. Položte kousky disku do misky v popředí a zleva doprava použijte na sochy tyto předměty: soše první deje hůl (Staff), soše druhé pařát (Talon), třetí termosku (Thermozz), čtvrté nic, páté helmu (Helmet) a krabici (Box), šesté štíť (Shield) a sedmé kouli (Tele Orb). Stiskněte zelené tlačítko a TADÁ, létatíci disk „Flying disc of Frobozz“ je na světě!

Pobíte své věci a letí pod zem, na Hrdinovo rozcestí (Hero's Memorial) a dejte se doprava, do jeskyně Trollů. Nasadí si helmu, aby viděl na cestu, příprav si do ruky meč a jakmile se objeví první Troll, sekni ho zprava (Swing left), druhého sekni zdola (Swing up) a třetího shora (Swing down). Nakonec dorazí k Trollimu králi, na kterého se stačí zatáhnout výhrůžně namísto vyčerpávajícího bojování. Než strachy uteče, dá vám náhrdelník náčelníka kmene. S touto koristí jděte do zeleného lesa a najděte pavouka. Náhrdelníkem ho zastrašte a siť prosekňete mečem. Cesta k přehradě číslo 3 je nyní volná. Z obrazovky s přehradou jděte nahoru za vodu a naplníte ožralcovu láhev vodou. Podle rozluštěné hádanky je to ta pravá „voda, která u vodopádu není vidět“. Teď leťte k lesu Mlžnému, vejděte na několik kroků dovnitř a pusťte netopýry z klece. Seberete trus a vhodte ho do lávky s vodou od vodopádu (Put guano in flask). Právě jste stvořili nápoj na neviditelnost, můžete být hrdí. Dále leťte k Útesům Deprese, otočte se a iluzorní krajinku rozbití létatíci diskem (Throw disc). Cesta k Morpheově zámku je volná. Jděte před bránu a vystřelte šíp. Sputěte jakési zařízení a brána se otevře. Uvnitř v zámku na vás zaútočí tupý Troll. Vypijte nápoj neviditelnosti a ze zájnamu pusťte štítkot fenky Alexis. Hlupák vezme do zaječích a vy můžete projít na most vedoucí k samotnému Morpheovi. Pozor, most je zrádný! Nedíváte musíte odhodit všechny, ale opravdu všechny své věci a teprve poté, až se most znovu objeví, můžete přejít. Finálním zápasem není nic jiného, než partie Survivor. Tato partie je natolik tuhá, že jsem vám ráději nakreslil schema, podle kterého byste měli hrát. Musíte se přesně držet předepsaných pohybů, jinak Morpheus zvítězí. Netvrď, že mnou uvedený způsob je jedinou cestou k vítězství, ale jistota je jistota a vy již hru jistě chcete mít rychle za sebou, protože byla opravdu dlouhá a svízelná. Gratulačky nejsou spátné a dvacet MB volného místa na harddisku také není k zahodení, takže nashle u dalšího řešení.

ANDREW

## Závěrečná partie v Survivoru

Start	5	12	
11	8	1	4
6	3	10	13
Cíl	7	2	

# FASCINATION



**V**e svých dopisech jste nás často žádali o rady k detektivní adventuře FASCINATION. Tuto hru dohrál kdysi dívko Andrew a řešení si samozřejmě nepamatuje. Vycházeli jsme proto z dopisu jednoho přispěvatele, který nám řešení poslal celé. Bohužel návod není po d e p s a n ý a obál-

**k a**  
s adresou se ztratila v drahledu. Tento problém se opakuje více méně pravidelně, takže bychom na vás tímto rádi apelovali: napišete-li na něco návod nebo nakreslite mapu, a podobně, vždy na archy papíru připíšte svou adresu a telefon. Adresa na obálce nestáčí. Při takovém množství dopisů padá spousta rovnou do koše a pouze ty potřebné a přínosné se dívají stranou. Naše sekretářka však často vyloupne vnitřek a slupku zahodí coby nepotřebnou, podepisujte tedy i samotné papíry a pokud možno císlujte stránky, aby se díky nepoztrácelo či nepomíchal.

Začínáte v pokoji hotelu Pelican v Miami. Nejdříve prohlédněte hotelový pokoj a knihovničku (Directory). Zjistíte telefonní číslo 7340825, na toto číslo zavolejte telefonem. Pomocí tajného kódu otevřete příruční kufřík a seberte kartáček na zuby (Toothbrush), pomocí adaptérku jej zapněte do zásuvky (adapter naleznete v šuplíku). Získáte zkumavku (Vial). Jděte do recepce hotelu, kde v popelničce najdete minci (Token). V knize hostů, která leží schována pod Playboyem, naleznete telefonní číslo 9994444 (pozor, číslo se může i měnit). Za kroužek na klíč vám recepční předá klíčky od šatny u bazénu. Vraťte se do pokoje, zapněte ledničku do sítě a otevřete ji. Ze džbánu nalijte vodu do nádoby na vytváření kostek ledu, která leží v ledničce. Do této studené lázně vložte zkumavku (Vial). Zavolejte na druhé nalezené číslo, získáte tajný kód A4621. Vraťte se k bazénu, dejte klobouk (Hat) slečně a popovídejte si s ní. Dostanete svítílnu (Lamp) bez baterie. U Sharon si objednejte šálek kávy a nezapomeňte na cukr (Sugar), který si ihned strčte do kapsy. Rozsvíte světlo u bazénu. Vypínač je malíček a nachází se těsně vedle Sharon. Na dně vody uvidíte přívěsek (Pendant). Jděte do šatny, otevřete skříňku klíčem (Pool key), podívejte se na walkmana, který pomocí mince z popelničky (Token) otevřete. Nalezenou baterii vložte do svítílny a jděte do Q.U.L.

Vyjďete na ulici a nav-

štěte recepci Q.U.L. Vytukejte vstupní kód, který jste se dozvěděli z telefonu. Pomocí cukru, který dáte hřadciemu psovi získáte klíč od skříně (Storeroom key). Vyjděte zpět na ulici a zatelefonujte pomocí mice na druhé telefonní číslo. Získáte nový kód 879. Pokračujte dolů do garáže. Pomocí klíče, který hřadil pes, se dostanete do skříně. Uvnitř si posvítíte baterkou a na pravé straně dvířek, přiblížně v polovině, spatříte malý výstupek (Hook). Stiskněte ho a dvířka se zavřou. Víte na nich pláště, jehož kapsu prohledejte - naleznete klíčky od auta. Pomocí nich otevřete auto, promluvte s Jonem a do auta se podívejte. Uvnitř leží kódová karta (Keycard). Pomocí karty a tajného kódu, který jste se dozvěděli v telefonní budce, se dostanete do výtahu a jím do knihovny.

V kni-

**h o v n ě**  
prohledejte mrtvého, ohněte mu klopou kabátu (Lapel) a uvidíte hedvábný kapesník (Silk handkerchief), ve kterém je zabalena mikrokoketa. Prohledejte knihy. Na největší z nich (Manual) je umístěn vypínač (Spring). Stiskněte ho, objeví se tajná schránka. Zatáhněte za šnůrku (Cabel) a vyjde diktafon. Seberte jej a zasuňte mikrokoketu dovnitř. Vypínačem na pravém rádu sochy rozsvíte lampu, jelikož diktafon je napájen světelnou energií. Poslechněte si záznam a jděte do obchodu Lingerie store v Coconut Croue, Miami. Je to navenek obchod s oděvy, avšak v jeho útrobách se skrývá nejedna záhada. Nalevo u sochy leží noviny. Vezměte si je. Poté jděte do levé šatny, kde na zemi leží papírek. Přečtěte si ho a jděte do šatny prostřední. Zde leží krabice (Shoe box), ze které musíte vzít střevíce. Nyní do šatny pravé, odkud vedou soukromé dveře (Private door). Pootevřete je a odstraňte poplašný zvonek (Bell), který se nachází nad dveřmi. Vejděte dovnitř. Nacházíte se ve skladu. Seberte magnetickou pásku (Magnetic label). Za jednou z beden najdete skrytý



pásy otevřete dveře sejfů. Heslo na otevření je D.O.C., nastavte tedy ciferník a otevřou se dveře do laboratoře.

**DECIC GALLERY • 2680 Collins**

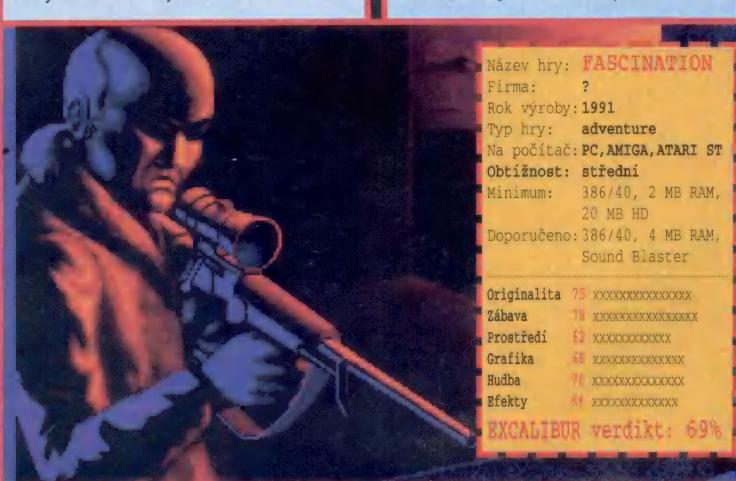
Miami Beach

Potkáte Eduarda.

Podívejte ho deseti dolary,

ukáte mu placku se saxofonem a on vás pustí dovnitř. Tam si popovídejte s Kennethem Millerem, který vás po menším výslechu pozve do své vily. Jděte s ním a po krátkém rozhovoru mu nabídnete čokoládové bonbóny. Miller usne tvrdým spánkem. Podívejte se na jeho pravou ruku a stáhněte mu pečetní prsten. Prozoumějte jeho přívěsek (Pendant), který má okolo krku. Tento přívěsek srovnajte s přívěskem, který máte u sebe. Projděte do salónku (Lounge). U židle najdete sítko (Landing net). Tukněte do papouška, který vytáhne cigaretu (Cigar). Vložte ji do úst bysty piráta. Sundejte mu pásku z oka (Eye patch). Vypínačem v dolní části akváriu rozsvíte lampičku, která osvítí lasturu a ryby. Seberte krabíčku krmiva (Plankton) a dejte ji škeblí. Škeble se otevře a vy za pomocí sítky vytáhnete perlu ze spáru žravých pirátů. Perlu vložte do oka bysty. Tim spustíte laser, který otevře panel na protější stěně. Na panel použijte pečetní prsten. Otevřou se tajné dveře, které vedou do laboratoře, kde jakýsi lékař právě provádí pitvu. Budeš lapeni a omraženi. Procítíte ve vile Vizzaya a spatříte policejního inspektora.

Po rozhovoru s ním si odskočí do koupelny. V koupelně vezměte ze skřínky holicí krém (Shaving cream). Otevřete odpadkový koš a seberte další papírek (tato hra má obzvláště spadeno na papíry a tajné dveře). Znovu sáhněte do koše a vložte injekční stříkačku (Syringe). Podívejte se na sklenici s lidským očíma ve formalinu a otevřete ji. Nalezenou stříkačku napříte formalinu. Přiblížně uprostřed zelených kachliček najdete mechanismus k otevření tajné skříny. Tam najdete prázdný rozprašovač (Spray container). Napříte ho formalinem ze stříkačky a vraťte se zpět k inspektoru. Na díkaz neúčtu k policii mu nastříkejte formalin rovnou do tváře. Vejděte do pracovny, kde na stolku leží noviny. Přečtěte si je. Podívejte se na obraz „Nudity dream“. V pravém horním



Název hry: **FASCINATION**

Firma: ?

Rok výroby: 1991

Typ hry: adventure

Na počítač: PC, AMIGA, ATARI ST

Obtížnost: střední

Minimum: 386/40, 2 MB RAM,

20 MB HD

Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Originalita 75 XXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava 78 XXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí 62 XXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika 36 XXXXXXXXXXXXXXXX

Hudba 76 XXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty 44 XXXXXXXXXXXXXXXX

EXCALIBUR verdikt: 69%

v kuchyni. Nádobku na vodu (Basin) položte na stůl a pustěte vodu z kohoutku. Ve spodní skříni najdete hadr, který namočte do vody. Mokrý hadr pověste na háček, otevřete levou spodní a levou horní skřínu. Skleničku shoďte do koše. Nalezený odbarovač (Bleach) nalijte do umyvadla. To samé udělejte i s louhem (lye) a čpavkem (Ammonia Detergent), které najdete v ostatních skříničkách. Rychle si natáhněte masku a úplně (tzn. dvakrát) otevřete okénko pro podávání jídla. Do otvoru strčte umyvadlo a okénko se zavře. Malou střevíčnu upcítěte mokrým hadrem (Wet cloth). Po chvíli vejděte do obývacího pokoje, kde najdete omámeného maniaka a asistenta. Po krátkém rozhovoru z ženy vymáni-

rohu je spínač, díky kterému se dostanete k varhanům (organ) a k orloji (wheel). Mikroskopem se podívejte na prstýnek Signet ring, čímž získáte Millerovo datum narození. Dále se mikroskopem podívejte na svítílnu, uvidíte pořadí not, které se mají zahrát na varhany. Nastavte tedy na orloji znamení narození Millera a zahráte nota na varhany. (Kdo si v této části vyláme zuby, může se podívat na detailnější řešení tohoto problému, které je otištěno v minulém Excaliburu v dopisech čtenářů - poz. redakce). Ve věži nasadte pobudovu na ruku prsten, prohledejte mu kapsy a seberte nalezený zapalovač (Lighter). Všechny noviny a papíry položte na stůl a zapalte je. Dobře dohrál.

PLAYERS

Tak jsem zase po delší době sáhl do archivu, babiččiny krabičky, či svého domácího computerového videostopu, a našel jsem opět jednu klasiku od SIERRY, která se řešila a pařila v dobách pro některé z vás přímo počítačové neandertalských. Hra byla šílarem, takže její řešení je určeno pro ty, kteří se nedokázali přes její nástrahy sami dostat.

I.TAHITI.



Znaven po minulých protišpionských bojích a honičkách, trávíš zaslouženou dovolenou na Tahiti - moře, slunce, krásné ženy, ale SIERRA ti to závidí, takže už lezeš do další pasti. Přečti si noviny, jdi doleva, promluv s kráskou, zahraj si volejbal, za dívku jdi do vody, když se začne topit, použij CPR /anglická zkratka pro postup při oživování utopenec/.

Nyní všechny příkazy v angličtině: READ PAPER, GET UP, TALK LADY, PLAY BALL, USE CPR: 1.LAY VICTIM ON BACK, 2.SHAKE AND SHOUT, 3.CALL FOR HELP, 4.ESTABLISH AIRWAY, 5.LOOK, LISTEN, FEEL, 6.GIVE 2 BREATHS, 7.LOOK, LISTEN, FEEL, 8.CHECK PULSE, 9.BEGIN COMPRESION. Nyní jdi do svého bungalowu, doleva a pak nahoru. Ze zásuvky nočního stolku si vezmi ID, peníze, otevři skříň, vezmi si notysek na telefonní číslo, vrat se na pláž, vezmi si košík, drobně dej do automatu na noviny a vejdí do recepce Angl., OPEN DRAWER, GET ID, GET CHANGE, OPEN CLOSET, GET BOOK, GET SHIRT, DEPOSIT CHANGE. V recepci promluv se slečnou za pultem, vezmi si klíč, vezmi a přečti si vzkaz, přečti nápis na stěně a jdi do baru. Anglicky: TALK LADY, GET KEY, GET MESSAGE, READ MESSAGE, READ SIGN.

Jdi k brunetu u stolku, sedni si, promluv s ní, jdi si zatancovat, sedni si, promluv s dárou, jednoduchou pití, na otázky odpovídej ano, líbej a..., vyjdí z bungalowu, prohlédni zem, seber náušnice, prohlédni si ji a otevři, vyndej mikrofilm, vrat se do svého bungalowu, zavolej generála

ukaž mu rozkazy /YES, SHOW ORDERS/, vyjdí po můstku na ponorku, zasalutuj vlaře, zasalutuj důstojníkovi, promluv si s ním. V kabíně otevři polici, vezmi si dekódovací knihu, otevři zásuvku a vezmi si odpichovátko. Angl. OPEN SHELF, GET BOOK, OPEN DRAWER, GET CALLIPER. Vejdí do řídící kabiny ponorky a teď se staneš na čas vrchním kormidelníkem. POZOR: každý rozkaz spíš teprve tehdy, až jej kapitán vysloví. Pro zjednodušení řízení ponorky teď jen heslovitě /doporučují nejprve Save, protože se dost často budeš utápět ve své neznalosti/ CLOSE HATCH, otevři průhled /shift+F1/, motory vpřed-ix +, TURN 180 DEGREES - pravá šípka, pak levá, aby volant byl v prostředku, TURN 270 DEGREES - pravá šípka, pak levá k vyrovnání na střed, HOLD STEADY - šípka nahoru, ENGINES -ix + GREEN BOARD ACKNOWLEDGED, šípka nahoru, pak šípka dolů, do hloubky 200 stop, na obrazovce vpravo nahoru, pak obráť doprava, pravá šípka do 360, levou šípkou vyrovnat, motory 2x+, obrat vlevo, levá šípka do 355, pravou vyrovnat, zastavit motory, 4x +, počkej až ponorka úplně zastaví, pak vstan. Jdi do kapitánské kajuty, od kapitána dostaneš číslo kombinace, která si zapiš /reálně, na papír/, otevři pouzdro, přečti si rozkazy a zase je napiš, poslechni kapitána, angl.: LOOK CASE, GET ENVELOPE, OPEN ENVELOPE, READ ORDERS, LOOK CHART. Jdi k mapě, prohlédni si ji, stanov kurs tak, že najedeš myší či kursorem na dané koordináty, 2x klikni

nebo 2x stiskni Enter. Dané koordináty pro jednotlivé body cesty

ru. Podobně vyuštíš kód CIA, jen tam, kde je číslo větší než deset, desítku odečti, to je ta pravá stránka. Vyuštěná slova pak zase vlož do computeru. Po rozluštění kódu jdi do torpédovací místnosti, prohlédni si přístroje, poprvé ti nici neřeknou, obejdí stroje, pak je znova prohlédni, jdi nahoru a doleva, seber měřicí přístroj /angl./ GET MEASURE CYLINDER. Jdi do strojovny, otevři skříňku, seber matici, zarážku a podložku.

Dále pober věci: OPEN CABINET, GET PIN, NUT, WASHER, CYLINDER. Jdi k soustruhu, použij jej na vysouštržení válce /USE LATHE, SET LATHE (1"/), TURN ON LATHE/. Poté použij vrtačku /USE DRILL, SELECT BIT (1/4"), a na závěr použij brusku /USE GRINDER/. Jdi do strojovny, otevři zásuvku, vezmi si kladivo a šroubovák /OPEN DRAWER, GET HAMMER, GET WRENCH/. Jdi do místnosti s torpédy, založ nový válec, šroub, naříď stroj /PUT IN NEW CYLINDER,

jojny a vezmi si klíč. Teď ven, otevři skříňku, zmačkn knoflík a vezmi si skafandr. Ten pořádně prohlédni a oprav, angl.: /GET KEY, OPEN LOCKER, PUSH BÜTTON, GET DIVER, INSPECT DIVER, EXAMINE VIBRATION, CHECK SHAFT, MEASURE SHAFT, PUT WASHER ON SHAFT, PUT NUT ON WASHER, TIGHTEN NUT/. Vylez nahoru a otevři dveře, přijde potápěčská balada. Zapni pohon /PUT ON GEAR/, nasměruj se k tankeru, tam naříž výbušniny /SET EXPLOSIVES/ a plav do přístavu.

Přiváž stroj ke sloupu, počkej, až k tobě doplave sítí, dej láhev do sítě. Pak vylez na ostrov. Promluv se starcem, řekni mu ICEMAN, vezmi rybu, prohlédni ji, vezmi šnůru, prohlédni ji, seber závazí, otevři kapsli, vyndej mapu /GET FISH, LOOK FISH, GET LINE, LOOK LINE, LOOK WEIGHT, OPEN CAPSULE, LOOK MAP/. Jdi podle mapy do pokoje, dámě opět řekni ICEMAN, vezmi mapu a prohlédni si



## CODENAME ICEMAN



PUT IN PIN, CYCLE MACHINE/. Jdi do kavárny, sehraj hru o láhev rumu, peníze a magnetku. Až vyhráš, jdi do kormidelníku. Nyní přijde boj, doporučují opět častý save. Vypni sonar /F3/, zapni tichý chod /F4/, potop se do 600 stop, zpomal na 5 uzlů. Neútoč zbrkle, snaž se použít jen jedno torpédo, použij shift + F6, pak shift + F8. Po zasažení torpédoborce se zvedni, seber kódy a dekóduj. Pak zase ke

ji. V pokoji seber nádobu na cukr, otevři ji, vysyp cukr, odstraň falešné dno a pěnu, vezmi si zbraň. Podívej se z okna, otevři ledničku, vezmi si máslo, odstraň víko, vezmi si papír a přečti jej /GET SUGAR CONTAINER, OPEN CONTAINER, EMPTY SUGAR, REMOVE BOTTOM, REMOVE FOAM, GET GUN, LOOK OUT WINDOW, OPEN REFRIGERATOR, GET BUTTER, REMOVE LID, GET PAPER,



Název hry:	CODE NAME ICEMAN
Firma:	SIERRA ON LINE
Rok výroby:	1990
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC, AMIGA, ATARI ST
Obtížnost:	vysoká
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Originalita:	72 XXXXXXXXXXXX
Zábava:	64 XXXXXXXXXXXX
Prostředí:	71 XXXXXXXXXXXX
Grafika:	68 XXXXXXXXXXXX
Hudba:	65 XXXXXXXXXXXX
Efekty:	00
<b>EXCALIBUR</b> verdikt:	63%
Poznámka:	EGA grafika ve svém rozkvětu.



kormidlu. Naviguj stále na sever, D350, S15, snaž se do ničeho neabourat. Jakmile ti obsluha řekne o ledové stanici, kontaktuj ji. Pak opět seber kódy a dekóduj. Další boj je s ponorkou Alpha. Nejprve se potop do 1200 stop, počkej, až vystřelí 6 torpéd, teprve poté útok opět. Znovu musíš vypnout sonar a zapnout tichý chod. Pak sleduj COONTE, rovnou do Tunisu. Jdi do torpedové místnosti, otevři zásuvku, vezmi signální světla a výbušniny. Jdi do stro-

READ PAPER/. U telefonu seber kartu, podívej se na ni, vytoc číslo, promluv s mužem, vytoc další číslo, objednej si jídlo, vezmi si pásku. Po zaklepání otevři dveře, použij zbraň, vezmi si šaty, použij pásku /GET CARD, READ CARD, TALK MAN, ORDER FOOD, BET TAPE, OPEN DOOR, USE GUN, GET CLOTHES, USE TAPE/. Pryč z místnosti, seber jídlo, ukryj v něm zbraň, velmi rychle (I) a postrilej strážce. Osvobod velvyslance a pak zpět do nákladáku a je opět konec jedné nic moc, ale starší SIERRY. Návody na další, nové i staré, na sebe nenechají dlouho čekat.

Cpt Vlada

Braxtona (číslo máš v notýsku), řekni jen HI, když se ozve, pak zavolej firmu, jejíž číslo sis opsal v recepci, řekni opět jen HI, jdi před recepcí, počkej na loď a vejdí na ni. Anglicky: TALK LADY, DANCE, SIT, TALK LADY, ORDER DRINK FOR GIRL, SIT, KISS, KISS, LOOK GROUND, GET EARRING, OPEN EARRING, GET FILM. Na letišti jen odpověz YES a ukaž ridič ID. V Pentagonu promluv s mužem u stolu, ukaž mu ID, zmačkn knoflík u výtahu, promluv se strážci, ukaž mu ID, vejdí do dveří vpravo, pozorně si při scénce zapisuj všechna čísla, která se objeví, pak se zvedni, vezmi si obálku, zasalutuj vlaře, vrat se k strážci, vezmi si ID, pozorně si ho prohlédni, trik - na poprvé nebude tvoje, sjed vytahem a znova do auta. V Pearl Harboru promluv s mužem,

## ČÁST I „ESCAPE“ - ÚTĚK

Od úspěchu svých prvních misí a úspěšném odvrácení hrozby vrahů Assassinů si žije jako pořádně zazobaný prospektor. Nebudu popírat, že si svých financí pořádám užívám, užil jsem si dost a mám právo se trochu pobavit.

Také mě pobavilo, když zavolal předseda společnosti Gateway se zprávou, že mi jde o život. K Zemi se prý blíží obrovský kosmický koráb neznámého původu a jakási sekta sebevrahů je rozhodnuta se ho zmocnit a vydat se k Assassinům odhalit Zemi a lidstvo vůbec. Je možné, že se mě pokusí získat coby zkušeného prospectora, při odmítnutí jejich požadavků mě pravděpodobně zneškodní. Poslední horká zpráva zvěstuje, že sekta ozbrojeně napadla výzvannou bázi s použitelným vesmírným letounem, aby mohla k cízimu korábu dorazit. Najednou uslyším střelbu kdesi v mém hotelu. Rozhoduji se rychle zmizet. Výtahy jsou blokovány, takže narychlo popadu sirký a podpálm jimi starý fax v koridoru před výtahem, abych otevřel požární východ. Rychle letím do výzvanné báze, abych pomohl obráncům. Je tu pěkná spoušť, musím se orientovat rychle, jelikož čas běží a loď nesmí padnout do nesprávných rukou. Rychle tedy zkoumám místnost, beru pohodené rádio, abych měl informace o boji. Pohledem přelétu útržek papíru a zapamatuj si heslo na něm naškrábané (AERIE). Nakonec popadu ruční granát a projdu do laboratoře. Odpojím rameno robota ze sítě a vezmu vidlici Tuning Fork, o které již ze zkušenosti vím, že se může hodit při práci s Heecheejskými objekty. Seběhnou na vlakovou dráhu a jedu jednu stanici do řídícího střediska. Samé mrtvoly. Podívám se na odznak specialisty a zapamatuj si jeho osobní kód. Tento kód zadám do terminálu a prohližím si mise. Vyhledám program, který může nastavit dráhu letounu k cízimu korábu, v mém případě je jeho krycí název X5/Aquila. Inicializuju ho heslem AERIAL z nalezeného papíru. Čekám na vlak a odjíždím na další stanici, jež se nachází pod startovací plochou. Z rádia se dozvídám o zhoršené situaci. Brzy mi budou v patách, odjíždím tedy granát a pokládám ho. Proběhnu na jih do operačního sálu a záblesk mě ujistuje o tom, že vlakem se ke mě již nedostanou. Něco se startovacím zařízením není v pořádku, z terminálu zkoumám informace o závadě. Oprava bude jednoduchá: snímám modrý a červený sensor z čerpatčího zařízení. Červený sensor nasadím na trubku modrou. Zatahnu za páku startující odpočet a běžím nahoru do lodi. Těžkitem zavíram hermetický průchod, prolezu do velitelské sekce a posadím se do křesla. Netrvá dlouho a jsem na cestě k cízimu vesmírného korábu. Případám si, že jsem znovuzrozený - jsem opět prospectorem.

## ČÁST II „ARTEFACT“

### KORÁB

Obří cíz koráb přitáhl mou lodíčku do svých spár. Je to jakási past, nemohu odletět pryč. Nežli opustím svou loď, vyberu věci ze skříňky první pomoci, mohly by se později hodit. Stisknutím tlačítka otevřím východ a vstupu do cíz lodi. To jsem si mohu mylet, heecheejská modř je všude kolem. Jestlipak v tomto kolosu přebývá alespoň jeden Heechee? Na uvitací průvod však čekám marně. Stisknu tlačítka u dveří a chodou projdu na jakási rozcestí. Zeshora slyším tiché stěnání, vylezu tedy do malé skryté kabinky a co nevidím: první obyvatele této vesmírné pevnosti není nikdo jiný než obyčejná pozemšťanka, která se zrovna pomalu oděbírá na věčnost. Pokusím se ji uzdravit. Pomoci výbavy z lékárníčky nejdříve analyzuji její stav a poté ji vprichnu větší dávky antibiotik a antitoxinu. Obvazují ji zraněné lýtko a dívka se probírá k komatu. Mluvím s ní o všem možném a dozvídám se, že na této lodi, která se pohybuje napříč galaxií a sbírá vzorky cizího života, uvízla coby prospektor. Na lodi není žádná posádka, pouze hlavní počítací, který řídí provoz lodi. Loď je dlouhá několik kilometrů a my se zrovna nacházíme na její zádi. Počítací a řídící středisko se nachází na přídi. Centrální chodby jsou hlídány jakýmsi šíleným robotem, který rozporoval divčinu portáku. Jediná cesta na přídi vede pouze přes umělá ZOO, hermeticky uzavřené části cizích planet se vzorky

původní fauny a flóry. Vypadá to, že to nebudu mít lehké. Vezmu si od Diana zvláštní kostku, seberu misku a z krabice si vezmu týc umožňující přístup do ZOO.

ničku a otvíram ji, jdu dále na sever a dostavám se do nového světa. Jdu na sever a vidím spoustu černého hmyzu. Dostavám pář žihadla a je mi

a já jsem skyslý na neznámé ledové plánete. Napsal jsem se loučím se svou rozbítou lodí a na památku si beru kompas a magnetickou svorku. Naděje umíra poslední, procházím tedy pláni a doufám, že narazím na rozumný život. Mám štěstí, narazil jsem na podivnou ledovou bytost. Telepaticky mne zve za svými druhy. Jdu s ním tedy do vesnice a navštěvují náčelníka. Starý Kord (tak si tento rod říká) mi promítne své vzpomínky a já začínám mít tušení, že zde Heecheeové zanechali něco moc důležitého. Jdu na shromáždění Kordů v ledové trhlině na východ od města a nechávám si přehrávat další vzpomínky z tohoto podivinného světa. Na jihovýchodě od města narazím na nádhernou sbírku sošek z ledu. Prohližím si sošku kosmické lodě a nacházím jakési číslo. Raději si ho zapíši a všechny ostatní sošky poberu. Jdu na jih, kde pracuje umělecky nadaný Kord a ukazuje mi moju sošku ve tvaru diamantu. Přehrávám mi nějakou velmi důležitou vzpomínku, ze které si zapamatuj pouze tvar vchodu do jeskyně. Poté dávám umělecky fezáče a mísy, dálé mi originálny. Ve vesnici již nic nového nenacházím, takže se vracím na plán putuj podél severního útesu. Nacházím rozsedlinu s teplým pramenem. Tekutinu nabírám do miský umělecké a síně zářivým plánem se vydávám na západ. Putuj podél západního ledovce a nacházím úzký vchod.

V ledovci si všímám linky na zemi. Uliju do ní trochu vody z miský a sleduji tekoucí pramínek. Jdu směrem, kterým odtek. V nové místnosti opět uliju vodu a jdu po pramínce. Takto postupuji až do středu ledovce, kde se nachází ztrouškaná kosmická loď. Lezu do díry s lodí, avšak později všímám, že žebřík je pouze z ledu. Ocitám se tedy v kluzké díře s havarovanou lodí. Zámek lodě je zablokován tajným kódem. Zadávám tedy číslo ze sošky lodě a vida, kód funguje a loď se otevří. Otevřím poklop a usuzuji, že pilot již nic potřebovat nebude. Beru si tedy jeho pyramidku a popruhy (Pod) a přemýšlím, jak se dostanu z díry. Dostavám nápad. Otevřím palubní desku a stisknutím modrého tlačítka uvolní magnetickou svorku. Ano, je to protipóly magnetu měho. Jeden z magnetů pokládám opatrně na zem tak, aby se zaktivoval a druhý (vypnutý) pokládám na něj. Stoupám si na magnet a tisknu tlačítko na magnetu horním. Protipóly mne vystřelily z díry. Vracím se na plán a bloudím okolo severního útesu. Zanedlouho poznávám vchod do jeskyně, který odpovídá uměleckým vzpomínkám. Jdu stále na sever a doufám, že mě v tomto nic nepřepadne. Přicházím do zvláštní, rudě zbarvené jeskyně. Řezákem odděluji tělo mrtvého Korda od stěny a nesu ho ven, k teplému vřídu. Korda hodím do vody a čekám, až příšera zemře. Po shromáždění lidu jdu dále na sever. Zanedlouho dorazím k ledové stěně. Podle vzpomínek jednoho z Kordů jí nařízu řezákem a čekám, až dorazí ledový červ. Brzy se dočkám, červ mi cestu pokouše. Dostavám se do jeskyně a zrak ihned spočívá na masivních dveřích z Heecheejského kovu. Napadá mě souvislost mezi ztrouškanou lodí v ledovci a touto stanici. Vkládám pyramidku do otvoru a dveře se otevří. Fína, heecheejská základna!

Trochu se rozhlížím po místnostech a zjišťuji, že malba na stěně vstupní místnosti je jakousi mapkou této pravděpodobně významné stanice. Vidím na ní místnosti, do kterých jsem se zatím nedostal a ani si nevýbavuj žádné dveře. Jdu doprava od vchodu, do strojovny a beru si dálkové ovládání. Zapínám ho a po krátké chvíli mi začíná být jasné jeho účel. Kurzorem najedu na místnost, ve které se zrovna nachází a stisknu symbol dveří. Otevřel se mi tajný průchod. Vcházím do něj a vkládám ruku do otisku. Povedlo se mi tak uvést do provozu elektrické zázemí stanice. Přesouvám se do hangáru a vidím, že je zde upevněna jedna z Heecheejských kosmických lodí. Moje naděje na únik se zdvojnásobuje. Znovu zapínám dálkové ovládání a pomocí cursoru jedu na sever tunelem, který vede do hangáru. Na jeho konci stisknu ikonu ruky, vím, že jsem uvedl do provozu jakási zařízení. V místnosti se objevilo spousta vyplášených ptáků. Zkušen je odháním úderem do vidlice. Vracím se do strojovny a sleduji obrazovku. Je to jistě něco velmi důležitého. Zkreslím si tedy, které barvy přísluší jakému seskupení znaků. Jdu zpět do

# GATEWAY 2 HOMeworld

Z haly se vydávám na východ a nacházím pokoj s počítacem. Po chvíli hledání nacházím tajnou schránku pod displejem a do otvoru v ní vkládám kostku od Diana. Obrazovka se rozsvítí a já se zabývám tímto cízim počítacem. Povídám si se záznamy lidí a dozvídám se celý příběh. První žena mi dává důležitý kód k otevření dveří vedoucích k ZOO. Vracím se do haly a vydávám se na severovýchod. Zadávám kód na číselníku a pokračuji chodbou. Portál se dotýkám tyčí a vcházím do první ZOO.

Vidím jakési zvíře, natrhám mu jakési rostlinky a projdu cestíčkou v trně, kterou mi prokleslo, přicházím však o svou portálovou tyč. Na malém paloučku pobíhají malí dinosaurové, kteří nevypadají příliš přátelsky, vylezou raději rychle na strom. Natrhánými plody se střetuji do dinozaurů, až

jasné, že po dobrém toto hejno neprojdu. Vylezím se Hypem a položím na zem otevřenou vzorkovnicu. Zatímco do ní brouci lezou, nabírám sliz z truhly a přidávám ho ke svým vzorkům, aby mi nepomří. Krabici zavíram a vracím se do laboratoře. Je mi stále ještě mdlo, takže si vtipnu antibiotikum. Krabici s broulkami pokládám na laboratorní stolek a studiuji monitor. Dochází mi, že laboratoř slouží k mutování živočichů změnami genetického kódu. Přetvořím tedy brouky na bezbranné potvorky a jdu je pustit na plán. Pokus nezabral, vracím se tedy s novými vzorky do laboratoře a přetvořím brouky tak dlouho, dokud z nich nebudou poslušné berušky. Přes plán jdu na severovýchod. Procházím jím a objevuji se v přední sekci korábu. Zorientuji se a vcházím do jakéhosi skladistě.

Slyším něco příčázet. Otáčím klíč-

## (KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)

postřílí celé hejno. Vracím se zpět k trně a nabírám sliz do miský. Nacházím svazek chrapadel u severního portálu a slepuji ho silizem. Sesbírám kryštalová vajíčka a nesu je na západ ještěrce. Ted mám tyč zpátky, projdu tedy portálem a chodbou a vcházím do druhé ZOO. Vydrápu se z díry, seberu kožešinu a obléknu se do ní, abych vypadal přirozeně, namažu se bahnem. V lese sbírám větev a procházím hřídkou opolidi na sever, do jejich vesnice. V jeskyni nacházím větší opolidi. Přichází soutěžení, kdo je lepší bojovník. Nejdříve mu ukazují tyč a házím lahvičku do ohně, což ho přesvědčí o tom, že jsem přejmeněním dobrý kouzelník. Vyzývám mne na poslední souboj v lovení tygrů. Využívám své moderní techniky proti opicimu mozku: přivazuj

kem, běru zbraň. Když vchází kovový pavouk, sestřílím oko na zdi, abych ho dozorientoval. Poté ho skočím dobře mířenou ranou. Jdu na sever k hlavnímu počítací, který se ke mně staví velmi neprátelecky jako k větřelci, který naruší rád lodě a demoluje zařízení. Chce vypustit kyslík z řídící sekce, aby mne zabil. Neváhám a vytahuji čtyři zelené bloky z databanky, abych počítací umíčel. Poté, podle návodu ženy, vytahuji tři bloky modré. Hlavní mozek však není tak hloupý. Skryl se přede mnou do magnetické krychle, kterou jsem vložil do prvního počítacího. Vylezou z krychle a počítací se začne sestřílat. Stoupám si na magnet a tisknu tlačítko na magnetu horním. Protipóly mne vystřelily z díry. Vracím se na plán a bloudím okolo severního útesu. Zanedlouho poznávám vchod do jeskyně, který odpovídá uměleckým vzpomínkám. Jdu stále na sever a doufám, že mě v tomto nic nepřepadne. Přicházím do zvláštní, rudě zbarvené jeskyně. Řezákem odděluji tělo mrtvého Korda od stěny a nesu ho ven, k teplému vřídu. Korda hodím do vody a čekám, až příšera zemře. Po shromáždění lidu jdu dále na sever. Zanedlouho dorazím k ledové stěně. Podle vzpomínek jednoho z Kordů jí nařízu řezákem a čekám, až dorazí ledový červ. Brzy se dočkám, červ mi cestu pokouše. Dostavám se do jeskyně a zrak ihned spočívá na masivních dveřích z Heecheejského kovu. Napadá mě souvislost mezi ztrouškanou lodí v ledovci a touto stanici. Vkládám pyramidku do otvoru a dveře se otevří. Fína, heecheejská základna!



hypojekci kůži k oštěpu a nastavují jej na sedativum, dávka 5. Vysunutí jehlu a házím oštěp na tygra. Usíná jeho beránek a já se stávám favoritem. Nežli mi stačí nabídnout své nejlepší ženy, sbírám oštěp a prchám zpět do jeskyně. Abych viděl ve tmě, zapalují větev z lesa a jdu na sever. Procházím portálem a nacházím jakousi laboratoř. Ze stolu si beru vzorkovou bed-

a je mi jasné, že musím zadat součadnice Země. Kde jsem je to jen viděl? Aha, na obelisku u zemské ZOO. Takže letejme!

## ČÁST III „ICE PLANET“ - LEDOVÁ PLANETA

Události se mi trochu vymkly z rukou. ZOO koráb se členy sekty putuje k Assassinům

hangáru a po žebříku vylézám do kosmické lodi. Zapnou dálkové ovládání a dívám se do strojovny. Ve dvoubarevném provedení vidím, jaký obrazec se zravná nachází na obrazovce. Podívám se na své zápisík a zjistím jeho skutečnou barvu. Na klávesnici vede řízení lodi tisknu tlačítka příslušné barvy. Cítím otřesy a vím, že je vyhráno. Doufám, že mě tato lodi doveze do některého z civilizovaných světů a ne třeba do černé díry...

## ČÁST IV „HOME- WORLD“ - DOMOV

Jelikož vím, jak je každá minuta drahá, rychle si zrekapituluj situaci a přemýšlím o svém novém cíli. Jak se z této pasti dostat a zastavit fanatiky v ZOO korábu? Nebude to sice nic jednoduchého, dostat se zpoza černé díry, ze světa rasy mnohem inteligentnější, nežli jsou lidé, avšak šance jsou již vyšší, nežli na malé a opuštěné ledové planetce, ze které jsem právě přiletěl. Nezbývá, nežli doufat, že v tomto světě najdu správného Heecheeje, který mi pomohou. Jak se tak rozhlížím po pokoji, zpozoruju, že můj videofon signalizuje novou zprávu. Přečtu si tedy vzkaz a dozvím se, kdy budu mít první přednášky o své rase. Namátkou se podívám do skřínky a vytáhnu jakýsi prášek, z jehož vůně se mi slabě zatočí hlava. Vycházím na ulici a spěchám do západní části města, abych v uvedeném čase stihl přednášku. Hrdě promlouvám k Heecheejům o rase, která již na několik dní nemusí existovat. Do této, západní části města se nemohu dostat, jelikož mě hledá můj průvodce. Počkám si tedy, až položí termosku na stůl a vysypu mu do ní omamný prášek. Za chvíli je po stráži a já se vracím domů, nemaje žádné nápady, jak postupovat. Na videofonu mám zajímavý vzkaz od neznámého Heecheeje. Čekám na uvedenou dobu a jdu na schůzku do divadla (divadlo je severně od přednáškové haly). Dozvídám se zajímavé informace a začíná mi být jasné, že naleznu přátele, jež budou stát na mé straně. Jdu se projít městem. Po krátké procházce přicházím do parku. Odrážku čerstvou hlínu a sesbírám semínka neznámé rostliny. V centru města potkávám hlouček lidí poslouchajících jakéhosi proroka. Neustále opakuje určité verše. Jejich znění si přesně zapíši a odebírám se do hangáru. Svou lodi odletám na koordinát, jež mi dal muž v divadle. Nalézám se na skalnaté planetě, na kopci přede mnou se rozkládají trosky starobylého chrámu. Neustále mne znevěřuje elektronický průvodce, který žvtál nad mojí hlavou. Stojím na kamenné rytině mezi vysokými sloupy. Obraz na podlaze mi něco připomíná, podívám se na něj zblízka a zjistí, že kresby odpovídají prorokovým veršům. Nastavím otocné disky do příslušných poloh podle básně a otevře se přede mnou cesta do podzemí chrámu. Naleží jsem sekta, která mi chce pomoci. Od představeného se dozvídám, že k opuštění černé díry budu potřebovat tři předměty: čip s navigačním programem pro opuštění černé díry, gravitační čočky a generátor silového pole.

Začínám se pitit po komponentech, které mi umožní opustit černou díru. Podle rady představeného letím na nový koordinát k archeologickým vykopávkám. Jdu na kopci a vidím starobylý sloup nesoucí skalní římsu, jako by byl ze železa. Po krátkém zkoumání však poznávám, že římsu drží nikoli sloup, ale generátor silového pole, jež je v něm zabudován. Je mi jasné, že jakmile generátor vytáhnu, mám římsu na hlavu. Sloup budu muset zpevnit něčím jiným, vybavuje se mi nápis z parku o dravé popinavé rostlině, jejíž semínka mám v kapsě. Zkouším je zasadit u paty sloupu a vida, živá podpěra já na světě. Se zadostiučiněním vytahuji zařízení z otvoru ve sloupu. První komponent již mám, zbyvají další dva. Letím zpět do Heecheejského města. Bloumám ulicemi a přemýšlím, kde sehnat gravitační čočky. V severovýchodní části města vidím hlouček lidí čekajících u kovových dveří. Náměstíčko se jmenuje Místo Vidění (Place of Seeing). Jsem zvědavý, co tento podivný název znamená a čekám, co se bude dít. Po chvíli se dveře otevří a skupinka nastupuje do malé místnosti. Vstupuj také. Dveře se zavřou a chvíli je ticho. Pak uslyším tiché šumění a cítím, že se celý pokoj pohybuje velkou rychlostí vzhůru. Náhle se pohyb zastavuje a mizí

strop. Nad hlavami diváků se rozprostírá hvězdná obloha. Heecheejové se střídají u dalekohledu a pozorují hvězdy. Zaslechnu tlumenou otázkou malého Heecheeje: „... a co když se výtah poškodí a spadne dolů šachtou?“, kdož ho říkem utěší: „I kdyby selhala všechna bezpečnostní zařízení, na dně šachty jsou zabudovány gravitační čočky. Speciální zařízení měří rychlosť pohybu.“

aby se nepotopil. Posledním komponentem do mé sbírky je jakýsi obvod, který dokáže provést palubní počítač kosmické lodi černou dírou. Jíž vím, že tento obvod se vkládá pouze do automatických sond, které

komplikuje.

O tomto rozhovoru okamžitě letím informovat představeného do chrámu. Vracím se do města a podruhé čekám na výtah na Místo Vidění. Na výtahidlo se podívám do dalekohledu a pečlivě si zakreslím seskupení hvězd v systému Aesthemis. Nyní jdu na západ, na rozcestí před posluchárnou a zabočím k masivním dveřím vlevo. Na ochranném zařízení mačkám tlačítka v obrazci odpovídající seskupení hvězd souhvězdí Aesthemis a tisknu tlačítka vpravo. Několikrát mi to nevyjde, ale na desátý pokus se dveře otevří. Vcházím do malé místnosti, které dominuje jakýsi přístroj. Pokouším se ho vzít, ale jsem zastaven silovým polem. Zjedou mi obraz starce Astatine, o jehož vypnutí mě požádal Raphid. Mluvím s ním pomalu a opatrně, časem se dozvídám kód k vypnutí silového pole. Astatine také odblokuje data skříňku se svým vědomím a já si jeho vztí. Získaný kód zadávám do numerické klávesnice a čekám, až se pole okolo přístroje stáhne do úzké přímky. V ten moment přístroj popadnou. Stařec mi prozradil, že přístroj je prototypem zneviditelnovacího pásu a takové zařízení může být opravdu prospěšné. S pásem a data skříňkou se vracím domů a videofonem mluvím s Raphidem. Vymaže Astatina a řekne mi, že vědovo vědomí je opravdu uchováno ve vládní databance. O těchto zjištěních letím povědět představenému. Ihned odlétám na administrativní planetu a vstupuji do jihovýchodní chodby, která vede k databance. Oblékám si pásek a zapínám neviditelnost (Press stud). Procházím a čekám, až výpadek elektrického proudu donutí robota uvolnit přístup ke kabelu. Kabel zvedám a pokládám jej na Index skříňky. Opět počkám, až ji robot otevře a na klávesnici zadávám přezdívku vědce Zrádce „TRAITOR“. Získávám kód, jdu do východní místnosti a číslo zadávám do numerické klávesnice. Po chvíli mi robot přinese data vějíř s vědomím geniálního vědce. Je mi jasné, že poplašné zařízení nedovolí s tímto vějířem odejít, takže ho zasouvám do skříňky data store, kterou si již nazývám kazeťákem na lidi, a tlačítkem DOWNLOAD vycucávám vědomí z vějíře. Vějíř pokládám, čekám, až se mi dojde pásek neviditelnosti, stávám se opět neviditelným a spěchám do své rakety. Letím do chrámu a mluvím s představeným. Poletím rychleji, než světlo!

## ZÁVĚR HRY

Znovu se ocitám na ZOO korábu. Tentokrát jsem pevně rozhodnut sabotéři zlikvidovat. Jdu do komůrky nad rozcestím a mluvím s Dianou o vývoji situace. Vracím se do pozemské lodi, se kterou jsem zde přistál poprvé. Na skříňce nacházím rádio, které si beru, abych slyšel vzkazy pirátů. Oblékám si zneviditelnovací a aktivuju ho. Z rozcestí se vydávám na západ, procházím okolo něj netušící stráže a dostávám se do místnosti s lehátkem. Pokládám se na jeho měkký povrch a najednou cítím, že jsem jaksi spojen s jinou bytostí. Poznávám, že jsem objevil Heecheejské telepatické zařízení. Spojuji se s velitelem sabotérů a představuji se jako Assassin. Nařizuju mu, aby šel ihned na můstek, čímž se ho na chvíli zavářím. Jdu chodbou na východ až do místnosti s počítacem. Na zemi vidím ležet velitelův kufřík, ve kterém skrývá mě poztrácené předměty. Kufřík však může otevřít pouze on svým hlasem. V hlavě se mi rodí geniální nápad. Pokládám rádio ke kufříku a vracím se na lehátko. Po cestě kontroluji pásek neviditelnosti a raději se zastavuji, abych se dobil. Neviditelný procházím okolo stráže, klešám na lehátko a ocitám se ve velitelově myslí. Rozkazují velitelé, aby svým mužům poslal rádiem jistou zprávu. Když se mě zeptá na její znění, vymyslím si nárychlo libovolnou větu, která obsahuje slova OPEN SAFE. Vstávám z lehátku a čekám, až šéf pošle zprávu rádiem. Když tak učiní, že se sejde otevřel. Jdu tedy k němu a poberu vysypané předměty. Jak nyní zastavit piráty? To už je pro mne hračka. Mám dobrou paměť a vím, že v datové kostce, která vypadá ze sejfu, se skrývá mysl palubního počítace, jež je pevně rozhotuň vydírat lodě do povětrí, jak jen to bude možné. Vkládám tedy kostku do výklenku počítace a sprintsu do své lodi. Ten počítac to totiž myslí sakra vážně!

Návod sestavil ANDREW

Název hry:	<b>GATEWAY II</b>
Firma:	LEGEND ENTERTAINMENT
Rok výroby:	1993
Typ hry:	adventure
Na počítač:	PC
Minimum:	386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD
Doporučeno:	386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster
Obtížnost:	střední až vysoká
Originalita:	90 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Zábava:	80 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Prostředí:	91 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Grafika:	87 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Hudba:	75 XXXXXXXXXXXXXXXXX
Efekty:	72 XXXXXXXXXXXXXXXXX

### EXCALIBUR verdikt: 80%

Poznámka: Stejně super jako kniha o Pohále.

pod výtahem na dně šachty. Musím se tam tedy dostat.

Vystupuji z výtahu a vracím se domů. Oblékám si podivnou Heecheejskou brašnu (Wear pod) a vydávám se lovit gravitační čočky, prohledávám východní část města. Brzy narážím na uličku, ze které vedou schůdky k podzemní storce. Sejdou dolů a vidím vchod do podzemí vedoucí směrem k výtahové šachtě. V cestě mi však stojí říčka výkalů této moudré civilizace. Udeří to chytře: položím generátor pole do břečky a než se stačí potopit, aktívuj ho stisknutím tlačítka. Všechno ztuhllo, přecházím přes řeku a doufám, že obyvatelé města nebudou mít problémy se splachováním WC. Jak jsem se domníval, chodba mě opravdu zavede do výtahové šachty. Pokládám si věci, aby mě nic netížilo a lezu po žebříku nahoru šachtou. Když dosáhnou vrcholu, skočím hrdinsky dolů šachtou. Zachytí mne silové pole čoček a já je rychle vytáhnu, dokud je jejich schránka otevřena (tomu říkám origi-

telnost). Vysílají ven ze svého úkrytu, aby získávali zprávy o dění v galaxii. Jdu do své lodi, podívám se na obrazovku a zapíšu si koordinát chrámu, ve kterém se skrývá spízněná sekta (Temple). Poté letím na administrativní planetu. Nasazuji si odznak nalezený u vykouplávka a jsem propuštěn na sever, do navigačního centra sond. Na konsoli nastavím kód chrámu a vypustím sondu. Běžím do raketky a do chrámu letím. Opustím lodě a sleduji oblohu. Po chvíli čekání vidím blížící se objekt. Zanedlouho se do země nedaleko odtud zaryje mnohá vypuštěná sonda. Hned vybíhají technici z chrámu a sondy se zmocní. Pospíchám za nimi do podzemní skryšky a mluvím s představeným o dalším postupu. Má pro mne neblahé zprávy. Podle jeho pozorování se ZOO koráb přibližuje k Assassinům velmi vysokou rychlosťí a bez použití nadsvětelného zrychlení již nemám šanci sebevrahy dohnat a zastavit. Jedná se o zároveň Heecheejskou legendou, jež prý schopna vyvinout nadsvětelný urychlovač. Ze záhadných důvodů však byla usmrčena při vývoji tohoto zařízení jaderným výbuchem. Zbývá slabá naděje, že nalezenou kopii vědomí tohoto vědce v databance na administrativní planetě. Jdu domů a z obrazovky si přečtu čas dálší přednášky. Vím, že to není nutné, ale na přednášku ku se dostavím a vyprávím shromáždění



náhlí nárazy, to tu opravdu ještě nebylo - pozn. red.). Abych měl volné ruce pro lezení po žebříku, vkládám čočky do heecheejských „kapsy“, kterou mám obléčenou na sobě (Open pod; Put lens in pod). Vylézám až k chodbě, sbírám své věci a vracím se do stok. Tlačítkem deaktivuji pole a rychle vytáhnu generátor z břečky.

další informace o své rase. Letmo se zmíním o zemřelém Heecheejském vědci, doupafe, že někdo mou narážku pochopil. Opravdu jsem se nemýlil - doma na mě čeká hovor na videofonu od Raphida, vědcova společníka. Povídá mě malým posláním, po jehož splnění mi dá informace o nadsvětelném pohonu. Situace se

**N** ežli se pustíte do hraní, pár poznámků: neočíslovaných předmětů si nevšímejte, tlačítkem **K** se přepne ovládání z joysticku na keyboard. Ovládání z klávesnice je takovéto:

**SPACE**

=

**skok.**  
**ENTER**  
= používání předmětu nebo braní a pokládání před městou nebo mluvení.

**Y** a **X** je zhození (na americké klávesnici je to **Z** a **X**). Po cestě sbírejte třesně, jež doplňují energii, kterou vám naopak ubírá Troll a trny v hradu.

Na začátku vezměte list, sirku a kbelík s vodou (25, 26, 27) a v tomto pořadí je použijte u dveří. Východ je volný, jděte tedy k Trollovi (7), ale nedotýkejte se ho. Pouze si vezměte krumpáč (8). Jděte ke královskému trubačovi (9) a promluvte si s ním. Dozvítěte se, že

král odjel na lov a hrad střeží zlý Troll. Když se dozví, že vám pomůžete, nabídne vám létající koberec, který neberete. Jděte dále, seberte klic (10) a promluvte si se lvem (11). Troll ho hodil do keru a chudák lev má nyní v noze trny. Teď mu ale pomoci ještě nemůžete, takže běžte dál a na mráčku si vezměte plán k stavění mostu (11). Dole rozbité kámen (14) krumpáčem a v jeskyni seberte zlatou cihlu (13). Přeplavte se přes řeku Styx na lodi (15) a převozník (16) si od vás vezme zlatou cihlu. Promluvte si s ním a uslyšíte přání: „Kdyby jen má loďka plula rychleji!“. Za magnetofonem najdete třesně. Před myškou (17) položte klic, avšak takhle snadno ji nechytíte. Vyskákejte nahoru a na kraji plošinky označené (18) použijte plán na stavění mostu. Vida, cesta dál je postavena. Přes mráček skočte do hradu a seberte zlatou harfičku (20). Nevábného sloupu s nedotýkajte. Po stromech vyskákejte až téměř nahoru a po mráčcích se dostanete do nebe. Truhli zde svatý Petr. Napřed vám řekne, že ještě nepršel vás čas, tak co tu děláte. Na dotaz, proč je tak smutný, odpoví: „Nemohu najít svou milou...“. S tímto problémem mu asi nikdo nepomůže, zkuste mu tedy nabídnout zlatou harfičku. Hned se rozesmí a odměnou vám bude svatý sýr. Hned ho dejte myšce (17) do klice, skočí do ní a odkryje třesně. Klic vez-

měte a položte ji před Trollem (7). Troll se myšky lekne

místnosti se zlým Dízzy. Nemáte

tedy dál a na věži seberte kleštíky (22). Vyskočte si pro třesně a potom běžte až ke lvovi. Kleštíku využijte na trny. Vratte se ke zlém Dízzy a v dolní části místnosti položte trn (ne však na místo klíče 23!). Běžte do horní části místnosti a přejděte ji. Zlý Dízzy se napichne na trn a je od něj pokoj.

Vraťte se dolů a můžete konečně vzít francouzský klíč (23). Běžte k trubačovi a dejte mu trubku. Dá vám za ni knihu vtipů. Jděte k ovladači padacího mostu (2) a opravte ho klečem. Most spadne a vy se přes něj dostanete do zahrady, kde truchlá králova dcera. Promluvte si s ní a potom ji dejte knihu vtipů. Princezna se trochu rozesmí a zahodí prapor, že prý je k ničemu. Vy si ho ale vezměte a běžte ke stojanu na prapor (4). Prapor vyvěste. Objeví se trubač, že prý, když visí prapor, musí už král být doma a že musí na jeho počest zatroubit. Král to uslyší a vrátí se z lovu. Promluvte si s ním.

Napřed vám nebude věřit, že jste vyhnaní. Trollo z hradu a rozeselil jeho dcera, ale za chvíli vytasí mě a ča pasuje vás n a a

princ z Volkfolk. Hurá za Daisy, polibit ji. Vaše láska se probudí, ale konec to ještě není, protože na vás chce dvacet třesní, aby mohla

Název hry: **YOLKFOLK DIZZY**

Firma: **CODE MASTERS**

Rok výroby: 1992

Typ hry: chodička skákačka

Na počítač: **Sinclair, ST, AMIGA**

Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD

Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Obtížnost: normální

Originalita: 40 XXXXXXXXXXXX

Zábava: 70 XXXXXXXXXXXX

Prostředí: 65 XXXXXXXXXXXX

Grafika: 75 XXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: 70 XXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: 60 XXXXXXXXXXXXXXX

**EXCALIBUR** verdikt: 69%

Poznámka: Nekonečná série Dízzy nekončí ...

**(KOMPLETNÍ ŘEŠENÍ)**



a uteče.

Za jeho zády

najdete extra život. Vydejte se do králova

hradu. Seberte motor (6)

a starý klíč (5). Ovladač padacího mostu (2) zrovna nefunguje. Vraťte se až k převozníkovi (16) a motor mu dejte. Loďka se zrychlí a vy za odměnu dostanete kosu. Pomoci kosy posekáte trny na sloupu v čarodějové zámku. Odměnou budou třesně. Běžte dále a seberte trubku (21). V místnosti, kde nad vám chodí zlý Dízzy neberte klíč! Propadli byste se totiž do vody, protože zlý Dízzy by stiskl ovladač padacích dveří. Jděte nahoru a otevřete dveře klíčem z druhého hradu. Uvidíte svou milou Daisy, která vás tvrdě spí. Můžete ji libat, jak dlouho chcete, ale nejste princem, takže se nevzbudí. Musíte se tedy stát princem. Běžte do

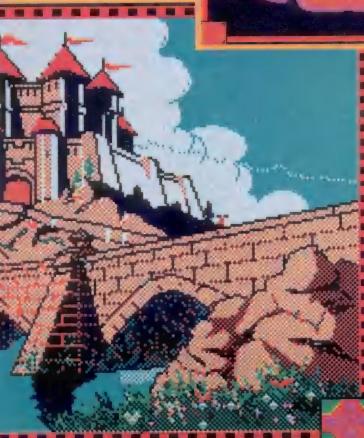
dost sily na to abyste nechali zího Dízzyho propadnout. Běžte

Vítejte opět v mém archivu, vitéjte ve světě Sierry, jedné z nejlepších adventure firem. Tentokrát to nebudete jen stará SIERRA, ale i starý čas, kam se přeneseme. Hra CAMELOT, i když starší, patří mezi ty nejlepší Sierrácké výkony a bude navždy zanesena v klasikách pavy dvacátého století. Kdo pamatuje film, který snad dal i název našemu časopisu, ten si rád zahráje na krále Artuše i jeho druhy.

## V ZÁMKU

Na mapě zámku se pohybuj pomocí kursoru, tam, kam chceš vejít, tukni myší. Nejprve dojdí k Merlinovi. Prohlédni si obojí, předměty, kouzelníku, zeptej se na Gawaina, Galahada, Launcelota a na královnu /LOOK AT ROOM, LOOK OBJECTS, ASK ABOUT GALAHADE, GAWAINE, LAUNCELOT, QUEEN, TALK TO MERLIN/. Dojdí do královny zahrady, vezmi růži, zeptej se na poselství růže, 4x promluv s královou a pak ji na rozlučenou polib. /to můžeš i stokrát, ale po čase je to nuda

zíj Space, oštěp je výkonný. Až kance zabiješ, pokračuj na západ, promluv s vráhou /TALK TO CROW, YES/, přejdi ke kostře, prohlédni si ji, vezmi si hedvábí /LOOK SKELETON, GET SILK/. Jdi na východ. Teď přijde akční část, musíš porazit černého rytíře. Až 3x zvítězíš, jdi na východ, podívej se na Gawaina a osvoboď ho. Promluv s ním, posad jej na koně a jdi na východ /LOOK GAWAINE, ASK ABOUT GRAIL, PUT GAWAINE ON HORSE/. Promluv si s čarodějnici, dej ji rukávek /TALK TO HAG, GIVE SLEEVE/. Jdi k podstavci, přečti si nápis /LOOK PEDESTAL, READ INSCRIPTION/. Jdi na západ, dojdeš k mluvícímu kamenůmu, než vyluštíš hádanky, zeštílšíš, hru vydelejteš, computer rozbití. Proto pomoc od nás starců: hádanek je celkem dvacet, stačí znát asi patnáct. Napiši vždy jen první slovo veršku a řešení, zbylých pěti zkuste rozluštit sami,



LOOK  
AT BOWER, GET  
ROSE, ASK ABOUT MESSAGE OF  
ROSE, TALK TO QUEEN, KISS QUEEN/. Pak se ještě zeptej na Launcelota a jdi do svého pokoje. Vezmi si slátky a váček na peníze /LOOK ROOM, CHANGE CLOTHES, GET PURSE/. Jdi zpět k Merlinovi, zeptej se na pohár Grail, podívej se na mapu a prostuduj ji. F6kou mapu opustíš /ASK ABOUT GRAIL, LOOK AT MAP, STUDY MAP/. Přejdi ke stolu, prohlédni si jej pořádně, vezmi si svitek /LOOK DESK, LOOK AT SCROLL, GET SCROLL/. Jdi k truhle, otevři ji a vezmi si magnetický kámen /OPEN CHEST, GET LODESTONE/. Nyní jdi do pokladnice. Muži dej váček, promluv s ním, vezmi měděně, stříbrná a zlaté mince, zeptej se na Gawaina /TALK MAN, GIVE PURSE, GET COPPER, GET SILVER, GET GOLD, ASK ABOUT GAWAINE/. Ještě jednou zajdi za Merlinem a promluv si s ním. Nyní jdi do kostela, kde jsou dva oltáře. Nejprve jdi vlevo, klekn si, pomodli se, obětuji 1 zlatý, vstaň, klekn si oltáře vpravo, obětuji jeden zlatý /KNEE, PRAY, GIVE MONEY, STAND/. Vrat se do pokladnice a dopří peníze. Naposledy za Merlinem a promluv si s ním. Vydí na vnější dvůr, promluv se stráží, zeptej se na Galahada a nasedni na koně /MOUNT HORSE/. Vyleď z hradu.

## GLASTONBURY TOR.

Nejprve soše obětuj jeden měďák, od sochy se dej na západ. Promluv s lovčem o všem možném, kup kožešiny a oštěp /TALK TO MAN, ASK ABOUT FAMILY, ASK ABOUT PELTS, BUY PELTS, PAY /stříbrný/, ASK ABOUT GAWAINE, TOR, GRAIL, BOARS, BUY SPEAR, PAY /opět 1 stříbrný/, ASK ABOUT BLACK KNIGHT/. Dále na západ. Teď se utkáš s kanci, pou-



zakysl jsem na nich také.  
1. You heard..ECHO, 2. If a man..STORM, 3. Each morning..SHADOW, 4. I am sun..SUN, 5. Until I am..TIME, 6. At the sound..MUSIC, 7. Three lives..water, 8. Lighter..ICEBERG, 9. Bright..WATEFALL, 10. You can see..mirror, 11. All about..AIR, 12. I am always..FIRE, 13. When young..WINE, 14. I am only..SIEVE, 15. I turn around..KEY. Nyní se dej na západ, přijdeš do ruin, promluv s šíleným mnichem, znou ho musíš najít a mečem zabít /taky fuška/. Nайдi oltář, dej na oltář peníze /5 stříbrných/ a vezmi si klíč. Otevři studnu, namoč si ruku do vody /PUT MONEY ON ALTAR, GET KEY, USE KEY, OPEN WELL, PUT HAND IN WATER/. Teď jdi S,V,J a dojdeš do OT MOOR.

## OT MOOR.

Jdi na východ a na sever. U lámajícího se ledu se zastav. Teď si vzpomeň na poselství růže, které ti sdělila královna. Napiš: LOVE IS MY SHIELD. Sleduj vý růžového pylu, dojdeš do zámku královny ledu. Prohlédni si královnu, dej jí srdečko, uvolní Lancelota /LOOK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE HEART, RELEASE LAUNCELOT/. Na otázku na test odpověz YES. Opět nekonečné lámaní hlavy, trpké bezesné noci, ale naše vyluštění je k dispozici. Musíš odpovědět na 3 otázky ohledně květin na malém stromku. Tady jsou všechny správné odpovědi:  
1. When light..ALMOND BLOSSOM, 2. Wise are..CRYSTHEMUM, 3. For its sweet..FORGET-ME-NOT, 4. It alleviates..DAFFODIL, 5. Surrounded..BUTTERCUP, 6. Oh, it is splendid..SUNFLOWER, 7. In time of grief..POPPY, 8. It can be..YELLOW LILLY, 9. If a dream..ANEMONE, 10. Known to priest..CORNFLOWER. Jakmile úspěšně absolvuješ test, dostaneš se ke své mule, jdi 2x na západ a odcestuj do Southamptonu. Jdi za šéfem přístavu.



Název hry: CONQUEST OF CAMELOT

Firma: SIERRA ON LINE

Rok výroby: 1990

Typ hry: adventure

Na počítač: PC, AMIGA, ATARI ST

Minimum: 386/40, 2 MB RAM, 20 MB HD

Doporučeno: 386/40, 4 MB RAM, Sound Blaster

Oblastnost: střední

Originalita: 81 XXXXXXXXXXXXXXXX

Zábava: 90 XXXXXXXXXXXXXXXX

Prostředí: 88 XXXXXXXXXXXXXXXX

Grafika: 64 XXXXXXXXXXXXXXXX

Hudba: 68 XXXXXXXXXXXXXXXX

Efekty: 0

EXCALIBUR verdikt: 77%

Poznámka: Stará, ale na svou dobu moc dobrá hra.

a LOOK DOOR, KNOCK, vejdí do domu a TALK TO FATIMA. Na všechno odpovídej NO. Dále:

LOOK FATIMA, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT TETST, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT CATA-COMBS, ASK ABOUT HIEROP-HANT, GIVE PURSE a vejdí do dveří vpravo. Další bolehlavý hlavolam - to už je mistrovství republiky hádankářů a křížovkářů!

Vkládej správné symboly do správných čtverců: 1. To the Romans..CERES, 2. To the Egyptians..ISIS, 3. Her hearth..VESTA, 4. The Israelites..ASTARTE, 5. She was renowned..ATHENE, 6. Her sacred..VENUS. Po testu jdi k žebrákově, TALK TO BEGGAR, ASK ABOUT GALAHAD, OPEN CATACOMBS. Otevře ti cestu do katakomb.

## KATAKOMBY

Když budeš procházet katakombami, pořádně se rozhlej, nejorové najdeš mumii dítěte s medailonem LOOK MUMMY, GET MEDALLION WITH SWORD/. Pak najdi sarkofág a READ INSCRIPTION, LOOK IN SARCOPHAGUS, GET GOLDEN APPLE. Od sarkofágu jdi na západ a 2x na východ. Jakmile vejděš do místnosti, kde leží Galahad, kousne tě krysa. Proti jedu není léku, musíš jednat rychle, zahrání tě jen svatý grál. Jdi ke Galahadovi a GIVE ELIXER. Jdi na Z, 2x S, V, J a skrz zed. Dále: LOOK STATUE, PUT GOLDEN APPLE IN PALM. Ted musíš zodpovědět otázky Afrodítě: 1...6, 2...???, 3...LIFE, 4...WOMAN, 5...APHRODITE, 6..THESEUS. Afrodítě ti poradí, jak ven z katakomb. Jdi na Z,V,J,V,J,S. Použij magnetický kámen, abys vždy věděl, kde je sever. U východu bude kostra LOOK SKULL. A nyní jdi nahoru po schodech.

## CHRÁM

Choď chrámem, dokud nepotkáš Saracéna. EAT APPLE, abys dostal sůl a GET HELMET. Zabij Saracéna, pak GET DOVE, a ASK MERLIN ABOUT THE SPIRAL. Jdi na východ, ke zbytku šestého sloupu a PUSH PILLAR. Konečně jsi našel svatý grál. Ted už jen zabíj posledního Saracéna a GET GRAIL. A tohle už je skutečně konec.

Cpt Vlada



# Vážení čtenáři,

 Většina z dopisů obsažených v následujícím pokéci budou reakce na číslo 18, což je pochopitelné, protože jsme to do milušího EXCALIBURu nestihli a vůbec. Úvodem ale dovolte jednu myšlenku, na kterou nebylo jinde místo. Mezi spoustou dopisů, které nám tentokrát přišly je pár takových, které se vyloženě zastavají pirátského kopírování a výčítají nám, že MY SE PIRÁTU NEZÁSTAVÁME. Někteří z vás jsou dokonce ZNUDÉNÍ tím naším opakováním faktu, že pirátské kopírování her je nelegální a nezákoné. To už nám sice připadá jako neuvěřitelné, ale dobré, ukecali jsme nás. Už těch našich trapných poznámek necháme a na omluvu vám trochu vyjedeme vstří - v příštím čísle zveřejníme kompletní seznam všech známých počítačových pirátů v České republice i s jejich adresami, cenami za disketu či za jeden MB a informací o kvalitě jejich služeb. Uděláme to proto, aby si již nikdo z vás nemusel dělat starosti, kde tu kterou hru sehnat a kolik za ni zaplatit. Ve speciální příloze dáme veřejnosti k dispozici i jména a adresy VŠECH minutých i současných zákazníků těchto pirátů (každý ví o přesných seznamech pirátů), abyste nemuseli kupříkladu vyhledávat přímo onoho piráta, ale mohli si hry nahrát třeba od vašeho kamaráda, který je pirátovým zákazníkem. Potom sice nezbude než doufat, že softwarová policie nechte EXCALIBUR, ale co naplat - všechno pro našeho čtenáře...

Problematiku pirátství a nelegálního kopírování jsme snad již uspokojivě vyřešili a můžeme se věnovat vážným záležitostem spojeným s naším časopisem. Budeme se věnovat dopisům, kterých přišla hromada a za které vám celá redakce hromadně děkuje. A tady je nás první příspěvek, který je zároveň posledním příspěvkuem týkajícím se nelegálního prodeje her.

 Vážená redakce a hlavně čtenáři inzerátu, jsem nucen vám sdělit jednu nemilou zkušenosť. Pokud si někdo vás objednal či teprve bude objednávat výměnu software s p. Michalem R. bydlištěm v ulici ABC č. XY, Havlíčkův Brod, tak předem ze své zkušenosti vás musím varovat. Objednávám se s u toho pána software sice „jen za“ 10,- Kč, ale jež je to přes měsíc a neobjednávám ani po několika výzvách nic - ani zpět prázdnou disketu. Na písemné výzvy nereaguje a na telefonu není k zachycení. Takže pozor, dotyčný Michal P. KRADE DISKETY!!!

S pozdravem JAN K.

PS: Prosím o zveřejnění textu

 Lidé jsou zlí, lidé lžou a lidé kradou. Nejen že kradou diskety, ale chtějí i krást software výměnou či koupí za mrzký peníz od jiných zlodějů. Protože jsme se ale rozdolí, všechna jména těchto lidí (tedy i vaše, pane Jane K.) zveřejnit až v PŘÍŠTÍM EXCALIBURu, máte ještě možnost svoji disketu získat zpět, než se o jméno onoho piráta bude zajímat více lidí, než jen zklamani kupující. Naši čtenáři si ale můžou být jisti, že adresa Michala P. bude v našem seznamu obohacena i o vaši zkušenosť.

 Dalším příspěvkem je vlastně vytržená stránka ze zahraničního časopisu BIT č. 6/93 tato stránka je reklamou firmy ULTRASOFT, která je autorizovaným distributorem několika softwarových firem, mimo jiné firmy DOMARK. Jedná se o reklam-

mu na hru AV8B HARRIER ASSAULT. U této reklamy je mimo jiné text „Extrémne rýchly a realistický. Jeden z nejlepších leteckých simulátorov, aké som kde hral. - PC FORMAT“. U tohoto textu je naším čtenářem, hoží jeho jméno je nečitelné přípisy říká s textem: „Bud si z nás Bit dělá blázný, nebo je to jiná hra..“

## Bez komentáře.



PS: Doufám, že můj dopis otisknete

Všem co mají co dělat s obsahem Excaliburu

vaše obálka je vždy poutavá, ale co se obsahu týče, to se nedá říct. Vaše rychlosť vydávání aktuálních her je podivná. Vydáváte návody a recenze s jednoměsíčním zpožděním. Možná je pro vás těžké nové hry sehnat, ale to je vás problém. Také by mě zajímalo, kde hry berešte. V Ex. uvádíte, že kopírovat hry je trestné atd. Dnes však 99% těch, kteří chtějí hry si je sezenou rychle než vy. Ještě k obsahu. S těmi videohrami jste to přehnali. Uvádíte, že je to časopis „počítačových her“, takže videohrám STOP. Podle her, které vy uvedete se nemůžete čtenáři pořádně orientovat ve světě novinek.

U dalšího dopisu nashle PAVEL Z BRNA



Vážený Pavle z Brna (mimo chodem, zajímalo by nás, jak to dělají třeba ve škole, když tě chtějí k tabuli. To volají Zbrna, je tady ten Zbrna??), nejprve bychom ti chtěli sdělit, že P.S. znamená „Post Scriptum“, pochází to z latiny, znamená to „to, co následuje po tom, co již bylo napsáno“, a obvykle se to řadí na konec dopisu. Dále chceme upozornit čtenáře, že dopisy uveřejňujeme na základě jejich zajímavosti a věcnosti, a ne na základě toho, zda obsahují věty typu „Doufám, že to otisknete, ...!!!SUBUBU!!! Otisknout!!!! GRRRRR!!!! VRRRRR!!!!, „Jestli můj dopis nevytisknete, tak si něco udělám“ nebo „Klidně to nevytisknete, ale následky si příčtěte sami...“ To jen pro pořádek.

Ted už ale k tvému dopisu. Konkrétně nám, jako redakci se třeba obálka č. 18 vůbec nelíbila, ale to jen tak na okraj. Pokud jde o zpoždění, nebylo způsobeno ani tak námi, jako skutečností, které jsme ale již vysvětlili minulém EXCALIBURu, konkrétně v úvodníku. Druhým faktorem, který se tě už možná tak dřáb nebude je skutečnost, že softwarové firmy znají a používají termín jako „release date“, což je datum, ke kterému je originální hra dána do distribuce. Je všeobecně známo skutečnost, že řada schopných pirátů prodává nejrůznější nedokončené, ale i funkční verze dlouho před tímto datem. S tím se nedá nic dělat, ale my nebudeme uveřejňovat ani recenze ani návody na hry, které ještě oficiálně neexistují!

Pokud jde o rozdíl počítačové hry a videohry, nejsme si tak úplně jisti, jestli tě chápeme. Pod termín počítačové hry podle tebe tedy spadají jen hry na domácích počítačích. Všim sális někdy, že hry na videoautomatech, domácích hracích automatech (nebo jak k čertu se ty krabičky vlastně už jmenují...) se nápadně podobají a někdy jsou úplně stejné jako ty na domácích počítačích. Potom by ale znamenovalo, že počítačové hry, jsou hry pro takové stroje, které vypadají jako počítač. OK. Ale jaké je kritérium „počítačovost“? Že má počítač klávesnici? Možná, ale ruku na srdečku kolikrát při hraní akčních her na počítači použiješ klávesnici? Že má počítač monitor? Phe, každý přeče ví, že automaty můžete připojit i na monitor (viz SCART adaptér pro SNES atd.). Že je počítač dražší? To přeče záleží na druhu počítače a videoautomatu. Zkrátka a dobré, hry na videoautomatech jsou hry stejně tak, jako hry počítačové. A o těch psát budeme. I když jsme jim v minulém čísle příliš místá nedali...



Vážená redakce. Čau!

Jednou z věcí, která se mi vás líbí, je spojení serióznosti a ironie, s níž odpovídáte na dopisy. Tak jsem zvědav, co si počnete s mým gulášem připomínek. Nechci psát o drobných rozdílech v subjektivních názorech, nebudu plivat na hry, které, ač se mi vůbec nelíbí, mnoho jiných lidí je potřebuje ke štěsti (Powermonger, Desert Strike), nebudu vám nabízet studium jazyků. Musím však strašlivě seřvat chudáka ICE za pochvalnou recenzi na BODY BLOWS, která je koupen nekriticky dezinformací.

„Užasná rychlost animace“ je tu způsobena tím, že všechny pohyby mají málo animačních fází (asi tak 3-4), za což by se styděl i bojovky na 8 - bitech. Navíc musíte být slepí, jestli nevidíte, jak SPROSTĚ se BODY BLOWS opíci po STREET FIGHTER 2 - nejen systémem zápasů, ale skoro vším - dvě postavy se shodnými technikami, jedna žena, stejná vnitřní gesta atd., apod., aj. Grafické srandačky v pozadí, které ICE tak vychvaloval, jsou rovněž u SF2 (ale nedívám se, že si toho nevšímám). SF2 je opravdu krajně stručnou hrou, kde na nějaké pozadí nemáte čas ani pomyslet. Jedno však TEAM 17 zapomnělo kopírovat. Jejich bojovníci jsou všichni v jedné šablony (podobná postava, postoj, obličej), kdežto postavy v SF2 vykazují zajímavou a všeobecnou různorodost. ICE by zřejmě obcas potřeboval trochu zmazat (!!). Navrhují závit na 24 hodin do skladu „estéček“ (Lee se toho jistě rád ujme)

PAVEL



Dopis ještě dál pokračuje, ale my už tolik místá bohužel nemáme. Pokud jde o BB, nemyslíme si, že by recenze od ICE byla přehnaně euforistická, idealizující či extrémně pochvalná. Pokud jde o originalitu BB, nezbývá než ocitovat „...Úvodem ještě připomeňme, že TEAM 17 se nijak neopájí sny o své vlastní originalitě - myšlenka i způsob bojů je zcela převzata ze SF 2...“

V řadě míst máš jistě pravdu, BODY BLOWS ale rozličně nepatří mezi špatné hry. Nutno ještě dodat, že ICE se po přečtení tvého dopisu rozhlédl jestli v redakci není Lee a potom tvůj dopis roztrhal, sezrázl a zapil inkoustem, aby ho Lee nezavíral do skladu estéček ani na jedinou vteřinu, protože takové mučení by ICE určitě nepřežil...



Vážená redakce EXCALIBURu, strašně rád bych si koupil počítač AMIGA 500. Prostřednictvím tohoto časopisu bych se vás chtěl zeptat:

- když u hodnocení her uvádíte, že je hra na počítač AMIGA, mám tím rozumět, že je toto hra i na AMIGA 500?
- když nemám monitor, ale televizi, vyplatí se AMIGA 500 koupit?

Předem děkuji za radu. Luboš M.



a) ano  
b) ano

Vážená redakce

Jsem nesmírně rád, že jste dostali do rukou můj dopis. Mohu Vám poopatřovat, váš časopis je pravděpodobně. Jsem potěšen, že vlastním několik exemplářů, jak starší tak novější, ale má to jeden háček. Pokaždé, když otevřu bombastický EXCALIBUR, tak už jsem na konci. Myslím si, že vás časopis by mohl být předem jenom trochu objemnější. Možná, že ta skvělá úprava sežere všechny náklady, ale zkuste řešit úpravu tak, aby bylo více stran za stejný peníz. Vemte si příklad třeba z CHIPu. Jinak pozdravuju všechny GAMEšíky redakce EXCALIBUR.

Váš věrný pařan GEORGE



Vážený GEORGE.

Věř nám, že nemáme jiné přání než zvýšení počtu stran (no, já si ještě přeju vilu na Floridě, Rolls Royce, přátele ve vladě a úlevy na daních - ICE). Pokud jsou naše informace správné, je sice v možnostech vydavatelství PCP počet stran EXCALIBURu zvýšit, ale vzhledem k dalším probíhajícím projektům (PIXEL, PC-FORMAT) k tomu rozšíření pravděpodobně v nejbližší době nedojde. I když nás tato situace mrzí, nikdo po nás nemůže chtít, abychom se k PIXELU či PC-FORMATU obšírněji vyjádřovali. PIXEL je nejlepší časopis, jaký jsme v našich mrzkých životech doposud viděli, a to, co myslíme o PC-FORMATU se v žádném případě nehodí na stránky slušného časopisu. Tolik k počtu stran.

Vážená redakce!

Předem přijměte můj srdcečný dík za veledílo, které se bez nadsázký dá označit za „tištěný pařanský sen“. Moc a moc (68000 krát) díky.

Dlouho jsem žil v domění, že redaktor Excaliburu je permanentně pařící polobůh, který ve chvíli volna sfoukné článek a pak čeká, jak ho paření oslavují a pařánky obdivují. Tohle je můj sen. Soudě ale dle dopisů z čísla 18, skutečnost mi připravila tvrdé zklamání. Co dokázal za „hlínu“ napsat některý MYSLÍČÍ (se) LIDÉ?! Hlavně majitel konzol se vytáhl. ICE - můj bezbřehý obdiv k odpovědi hodně hodně gentlemana - superpařana.

Proč piši? Jsem commodorista jako poleno (C64 a AMIGA 600), ale mí přátelé jsou převážně PC-čáři, ataristé, Sinclairisté a lidé z dalších klanů.

Ačkoli jsem Amoun zavíl, velice rád rašpljuji i ostatní počítače a důležité pro mne je pouze dobrá zábava má a mých přátel. Mám své názory a za ty se nestydím, stejně jako mi přátelé. Každému co jeho jest. Dialog ON.

Díky ze subjektivní hodnocení her. Bezvadně se to čte (a že mám na něj jiný názor přeci nevadí - ale pořád je co číst).

Váše návody jsou príma, jen se občas citím méněcenný. Po prohlédnutí EX 18 jsem si řekl, že PERSONAL NIGHTMARE dopářil také. Ale ouha. Přežil jsem max. 2 dny a každý den udělal či nakousl něco málo přes 2/3 toho, co vy. Klobouk dolů, nakonec zapínám počítač a vede Mouse Pas rozevřím časopis. Pardon. Časopis. Takovému čitvu a nezníčitelným Joyům se výkav.

(na tvoje otázky odpověděl nezbylo míst. Omlouvám se - red.)

A na závěr. Malá, hnědá, tváře divé, pod plachetkou osoba: joyák v ruce, oči křivé, kde je časák... to je doba. Snad když pravidelně... už mlčím. I kdyby byl 2x dražší, stojí za to.

Ať velké modré C svítí navěky

Tiger Eye

Pokud jde o otázky našeho polobžství, nejsme si sice tak docela jisti, ale pravděpodobně budeme asi normální lidé z masa a kostí (a krrrveeeee - ANDREW), jako všechni ostatní. Co se týká druhého odstavce, nevím, jestli mě chváli nebo si ze mě děláš srandu, ale i tak děkuji (ICE). Zbytek dopisu jsem otiskli proto, aby čtenář viděl, jak je čeština krásný jazyk a proto, že jako jeden z mála pařanů jsi tolerantní i k ostatním „klanům“. Díky za pochvalu.

Vážená redakce, tak jsem se konečně dočkal osmnáctého čísla Excaliburu. Nebudu se tedy rozepisovat o tom, jak je vás časopis dobrý atd. Chtěl bych upozornit na jeden problém,

terý trápi nejen mně, ale určitě i spoustu jiných. V posledním čísle jste zvýhodnili předplatitele stálou herní přílohou EXCALIBUR+. Je to jistě chvályhodný počin, ale myslíš iste i na ty, kterí si EXCALIBUR nemohou nebo nechcít předplatit? Já osobně bych si jej předplatil, kdybys nebydel v paneláku. V čem spočívá problém? No přece v tom, že v paneláčích (i jiných domech) se ze schránek ztrácí noviny, časopisy, dopisy. Měl jsem takto předplaceno několik časopisů, ale po určité době jsem je můžel odhlásit. Důvod? Jasný: mít sbírku časopisů složenou jen z lichých nebo sudých čísel je nesmysl. A zloději, ti chodí pravidelně. O tom by jsem (býchem - red.) mohli psát dlouho a dlouho. Marně přemýšlím jak to vyřešit, abych i bez předplatného získal EXCALIBUR+. Od někoho si jej nechávat zkopírovat mít případně neekonomické. Rátkem, domluvit se s někým komu se EXCALIBUR neztrácí a předplatit si ho u něj? Dobrý! Ale nikoho takového neznám. Tak co rátkate. Neslo by to nějak „sfouknout“? Já na to zatím nepřišel. Do dalšího období Vám přeju... Však to

S pozdravem Ing. František P.

At se to zdá jakkoli nelogické, my redaktori EXCALIBURu, kteří pro vás mimo této rubriky připravují i celý zbyvající obsah tohoto časopisu, nejsme myšlenkou EXCALIBUR+ zase tak extrémně nadšeni. Po pravdě řečeno - jsme zásadně proti. Pokládáme za zbytečné, aby si čtenář musel časopis předplatit jenom proto, že v jakési bezvýznamné příloze je návod či recenze, který/ kterou by si rád přečetl. Pokud jde o nás, píšeme články pro VŠECHNY hráče bez rozdílu a je nám lito, že jsou tímto opatřením rozděleni na „řádové“ hráče a „vysolené“ předplatitele. Jak již jsme ale zdůraznili několikrát, není to skutečnost, kterou bychom mohli jako redakce ovlivnit jinak než ošklivými pohledy, které budeme vrhat na našeho vydavatele. Je to stejný problém jako například otázka počtu stran - nejsme v těchto věcech kompetenční cítit jakákoli rozhodnutí či situaci ovlivnit.

Vaši situaci samozřejmě chápeme. Možným řešením je si pro přílohu dojet přímo do naší redakce, ale to vzhledem k vašemu bydlišti není zase tak geniální nápad. Jedně, co vám můžeme poradit je, abyste přišli dopis s tímto problémem nadepsal Vážený Vydavateli. Ale to už vám na něj takhle obšírně neodpovíme my - vaše redakce.



Milé spržněné duše!

V poslední době jsem se zabýval otázkou, který počítač je na HRY lepší, jestli AMIGA nebo PC s VGA a SoundBlasterem. Po přečtení recenze na dungeon EOB 3 mohu podle svého názoru prohlásit, že AMIGA PC rychle zastarává. Mám PC AT, EOB 1 a EOB 2 jsem spustil bez problémů a velice se těšil na třetí díl. Haha, on běhá pomalu na PC 386! Nebudu vám popisovat, jaký jsem dostal vztok. Ale taková hra bohužel není jedna. CO takhle LEGACY, WING COMMANDER 2, KING's QUEST 6 a ostatní žhavé novinky? Podle mne nemá obyčejný PCčkář šanci. Amigou s DOSem 2.0 ano. Pokud si koupí za cenu mrzký peníz alespoň 20MB harddisk, neodráho ho ani takové projekty, jako INDY 4 na 10 či kolik disket. Na PC zastarává hardware. Na AMIZE velmi málo. A v 90% se tam objeví takové projekty jako na PC. Možná, že harddisk na AMIZE je ještě rychlejší než 128K Cache PC. PC za to nemůže. Je to dobrý počítač. Za toto „zastarávání“ mohou firmy, které dělají jen na nejnovější typy a na starší kašlou. Kdybys v hradu Darkmoon potkal firmu SSI, mými bojovníky bych je rozmašoval na kousky a ještě dle nich vrazil +5 LONG SWORD (to je EOB3).

A žije AMIGA a PC v superkonfiguraci, kterou moc lidí nemá. Samozřejmě, toto je jen můj názor. Kdo má PC 486 se

k tomu bude stavět jinak. Přejí vám mnoho úspěchů, vás časopis je SUPER.

Mirek B. (GANDALF)

 Mily Gandalfu, Pokud tě PCčkáři neumlátí originálkami dříve, než dočte tento EXCALIBUR, dovol, aby ti na tvůj dopis odpověděl jeden z AMIGOUNU v redakci - ICE. Není to sice jen koncentrovaný AMIGOUN, neboť již zpravidla svou duši prací a hraní na PC, ale AMIGA patří ještě stále do jeho oboru, takže čti:

Podle EOB 3 přece nemůžeš posuzovat výkon či kvalitu počítače. Že seSSI s BEHOLDEREM 3 příliš nevytahli je pravda, ale co naplat. To přece nesvědčí o chybách PC. Je také otázkou, co rozumíš pod pojmem AMIGA. Je jistě rozdíl, jestli budeme mluvit o AMIZE 4000 nebo o AMIZE 500, kterou si dovolují vlastnit i já. Harddisk je sice hezká věc, ale ujišťuji tě, že tolik her na AMIZE zase neuhradí. Odpadne sice zdilouhavé nahrávání, ale ani tak není úplně vypuštěno a v některých případech si počkáš i u harddisku. Kromě toho přibližně polovina her harddisk nepodporuje a některé firmy (jako třeba TEAM 17) ani nevědí, co to harddisk je. Pokud jde o srovnání her na PC a AMIZE (budeme uvažovat PC 386 na 40 MHz a AMIGU 500 s harddiskem), jsi mimo! Podívej se třeba na SYNDICATE na AMIZE, kde ve vyšších trvářu minut, než postavíky přejdou z jednoho konce města na druhý, kterého postavy na PC dosáhnou během 30 sekund. DUNE II sice na AMIZE existuje, ale její rychlosť zase ničím tak závratným není. O hře WING COMMANDER na AMIZE se ani nedá mluvit - jsou to jakési poskakující obrázky a nahrávání z harddisku je taky příšerné. Za naprostý vrchol v malé rychlosti AMIGU však zatím považují hru SIMILIFE firmy MAXIS. Jedno jediné okno se zobrazuje přes třicet sekund (?), zatímco na PC je pochopitelně ihned. Takto bychom mohli pokračovat dál až zcela zbytečně.

Jestli si myslíš, že v 90% jsou hry z PC převáděny také na AMIGU, tak musíme, při vši slušnosti, říci, že „o myšlení na to, že bychom se zabývali pochybnostmi týkajícími se úvahy na téma, zda se tvůj názor blíží realitě, nejsme tak úplně přesvědčení“. Stručně řečeno - je to úplně nesmysl! Podívej se na pár her z poslední doby, které vznikly na PC - COMMANDER MAXIMUM OVERKILL, STRIKE COMMANDER, STRONGHOLD, GATEWAY 2, PRIVATEER, STUNT ISLAND, ALONE IN THE DARK, LEGACY, BETRAYAL AT KRONDOR a spočítej si, kolik z nich je i na AMIZE. Proved kontrolní součet. Zadej stejný příklad kamarádům a nenapovídej jim. Ba, ne, nebudu tě trápit takovými příklady. Výsledek je 0. Čistá a koncentrovaná 0! Samozřejmě, že některé hry jsou na PC i na AMIZE (DOGFIGHT) a některé jenom na AMIZE (BODY BLOWS), ale to už je úplně jiný problém.



Super EXCALIBUR!

najprv by som sa chcel vrátiť ku EXC. 16, 17. Bol by som veľmi rád, keby ste opravili údaj, že tá super hra DUNE II je iba na PC, pretože na 100% je aj ma AMIGE 500. V EXC. 18 je pri CRYSTAL KINGDOM DIZZY iba AMIGA a ST a pri tom tato hra je aj na SINCLAIRI 48 Kb. To vaše novo číslo EXC. 18 nemá chyb. Páčila sa mi tie mini recenzie na vami vydané recenzie a manuály v minulých číslach. Tých 7 strán pre tie Nintendá a Segy môžete nechat, ale nie viac. Myslím, že to im stačí a závidím tie mini recenzie na str. 36 a 37. Takéto niečo by ste mali vymyslieť aj na počítače. A teraz niečo ku DESERT STRIKE. V duchu som sa zasmál ake ste vychádzali „tú originálnu myšlienku“ zobrazenia virtuálnika. Je jasné, že vy ste asi nevyrastali na SPECTRE ako ja a k mojim naj-hrám patřila aj hra CYCLONE od

firmy VORTEX, rok asi 84, 85. Na vtedajší čas to bolo perfektné a aj teraz to predčí tie slabé výtvory, ktoré na SPECTRE vznikajú. Až aj preto som si kúpil AMIGU. Chcel by som sa vyjadríť ku tomu horkému listu od Veroslava O. Podľa mňa nie je správne písat s heslom já mám MEGA DRIVE a ostatné mi je ukradnuté. Je podľa mňa zbytočné viesť žabomyslie vojny o tom, ktorý stroj je lepší. Podľa mňa má každý svoje klády a nedostatky. Strašne rád by som vedel, čo by asi písal keby mal AMIGU alebo PC. A čo sa týka súťaže, veď ak si nevšímli, tak na tej istej strane je súťaž fy DATART priamo pre nich, pri ktorej si ja ani nečeknem. A neviem prečo by 8-mičkáři nemali vedieť, čo to je FTL. Pretože táto firma vytvorila na Spectre hru SWEVO'S WORLD ešte pod starou značkou GARGOYLE GAMES a potom pod novou FTL napr. LIGHT FORCE, XEVIOUS, SHOCKWAY RIDER, HYDROFOOL, SCOOBY DOO, THUNDERCATS...

Martin L.



Takže postupně.

DUNE II je i na AMIGU 500. Omlouváme se všem čtenářům kterým nedostatek tohoto údaje způsobil problémy.

Pokud jde o DESERT STRIKE, tvůj odhad byl přesný - ICE, autor této recenze je odkojen na C64, a tak o hře CYCLONE neví zhola, ale opravdu zhola nic. Je otázkou, zda o ní vědí i hoši od ELECTRONIC ARTS...

Díky za argumenty obhajující naše soutěže. Tvoje znalosti tvorby firmy FTL jsou neuvěřitelné a prokazují, že tě SPECTRE RUM vychovalo k obrazu svému. Díky.



Vážená redakce

Zdraví ICEa, ANDREWA, LEEho, Pana Cpt. Vladu, SSC, LUKEho a pana vydavatele. Posílám všem taky pochvalu za poslední číslo EXCALIBUR. To bylo super. Eho hru, prostě paráda. Ale abych vás nepřechválil. Mám výhradu k recenci hry SON OF CHUCK od ICEho. Jak přišel na to, že hra je na SINCLAIR a nebo ATARI. Sám mám DIDAKTIKA, ale o týhle hře jsem já, ani moji známí neslyšeli. Jestli jí viděl a má pravdu, tak je to špice. Já si ale spíš myslím, že je to blud. Jaksi jsem taky nepochopil. Pařanskou romanci II, a to se o mně zrovna nedá říct, že bych měl IQ bramborového salátu bez cibule. Něco pro ANDREWa: nejlepší byla pařanská balada! Hoši, díky za plákat BEHOLDERA III. Zed' se má na co těšit....

Jan N.



Jak se to stalo s tím neštastným SON OF CHUCK. Jednoduše: ICE sel jednou pozdě večer domů z masážního salónu, když vtom na něj z okoluje doucího kočáru vyskočil kojenec s obrovskou palicí, praštil ho do hlavy a řekl mu, že jestli nenapíše do tabulky hodnocení hry SON OF CHUCK zkreslenou informaci, použije palici pro úder do zcela jiných partií, než je relativně chráněná hra. Když se ICE probral, nezbylo mu nic jiného, než příkazu uposlechnout. Možná se také vrácel z hospody a narazil do sloupu veřejného osvětlení, ale to není rozhodující. Důležité je, že v tabulce hodnocení hry CHUCK ROCK II byla chyba, za kterou se tímto omlouvala. Pokud jde o Pařanskou romanci - názory se různí a toto je jeden z nich. Co se dělat (přečist si to ještě jednou - ANDREW).



Vážená redakce,

zasílám vám takovou malou fintičku na ELVIRU 2. Když vidíš, jak se ANDREW plípl se schováváním předmětů do dobré přístupných místností, byla by škoda ho

jeho trápení nezbavit. Jde asi o toto: Při nedostatku sily, kdy už vám program píše, že více neunesete, stačí udělat toto:

1. Klikněte na objekty, které chcete sebrat
2. Klikněte na ikonu ROOM
3. Klikněte na ikonu kouzlení
4. Klikněte na kterékoliv kouzlo
5. Klikněte na hmoždíř a dole se vám objeví prázdná okénka
6. Do těchto okének naskládejte potřebné věci
7. Potom neklikněte na hmoždíř (vlevo nahore), ale na knihu (vpravo nahore)
8. Nyní se pomoci funkce EXIT dostanete zpět do hry
9. Klikněte na ikonu INVENTORY a hele, ty věci tam opravdu jsou

Martin K.

 Díky. Co dodat.

Rubriku dopisů v čísle 18 jsme začínali básničkou, dnešní rubriku skončíme stejně. Dokonce básničkou stejněho autora. V odpovědi v čísle 18 jsme vyjádřili podiv nad jistým slovem „COMPAING“, jehož původ jsme neodhalili. Podívejme se, jak nám nás čtenář odpověděl:

 Čau EXCALIBUR!!!  
To jsem já, co jsem vám zkazil jednu (a doufám, že jich nebylo více) stránku EX. 18 svou „mírně propagandistickou“ básničkou.

 Jestli pořád hlavou hýbete, co „compaing“ má být?  
Radu vám dám malou, je to hra na dva a třetí bit.  
Však s velkým písmenem A místo O se piše - promiňte mi, avšak můj pes se ke mně líže.  
Chtěl jsem říci, že Campaing jsem napsat chtěl, ale že se piše velký C a A místo O, že jsem zapomněl.

Když bych to dal do mluvy normální, tak jsem chtěl napsat asi toto: compaing má být Campaing EX15, str. 7.

Martin S.

 Hlavou hýbat nemůžeme, svály ztuhlé v křeči jsou, smích udržet nezvládneme, nezůstanem na nohou.

Co tě chlapče, co jen vedlo, báseň novou vytvořit, zase se ti tu povedlo, slovo ono zpověřit.

Rada naše musí to být, správný spelling pomůže ti, nejdé přeče „English“ ubít, jinak je to všechno v říti.

 CAMPAIGN je to slovo pravé, tak se dneska věci mají, nepiš další básně hraje, lidé se ti uchechtají!!!

Tak, a je to. Přišlo nám samozřejmě ještě obrovské množství dalších dopisů, ale na jejich zveřejnění se již dnes nedostalo. Můžete si být jisti, že jsme je všechny četli velice pozorně a že se pokusíme je vydat v některém z dalších EXCALIBURů. Pokud by se nám to nepodařilo, nezlobte se na nás, zachovejte nám přízeň a pište. Těšíme se zase příště u naší pravidelné rubriky, která se vám snad alepo trochu libí.



Váše redakce

29

T o, že jsou hry od SIERRY moje láskou číslo jedna, to už asi díky Excaliburu není pro nikoho tajemství. Mnohokrát jsem v duchu i nahlásil i proklínal Roberta Williams při KING'S QUESTech, chechtal jsem se ve vesmíru s dvojicí „těch blázňů přes Rogera Wilca“, četl jsem policejní příručky FBI, abych mohl hrát seriál POLICE QUEST, mnul si zarudlé oči při všech HERO QUESTech i jiných sériích, které z původní malé dílničky SIERRY vycházely a dnes vycházejí z výborné a silné firmy, která, alespoň podle mne dokáže v Kalifornii vyrábět přímo zázraky. A protože si myslím, že člověk se o své lásky má podělit /hemlumiv o ženách, fajfkách a kartáčích na zuby - o tyto 3 věci se nedělím nikdy.

# LARRY OPĚT NA SCÉNĚ

pokusím se vás postupně seznámit s historií všech seriálů od SIERRY. A protože se už velmi brzy na trhu objeví další dobu slibovaný LARRY 6, začnu tímto směšným erotickým seriálem.

Ten první, podle mne i nejlepší, si uhnal v Loftyho baru sphyllis, ztratil poslední cent při hazardních hrách, byl původně jen dvojrozměrný a zasloužil se o velmi rozpornou kritiku na americkém průderním kontinentu. Proti lechtivým scénkám se zvedla taková vlna odporu, že dokonce mnozí obchodníci je odmítali prodávat. Ve druhém pokračování jsou lechtivá dobrudružství tak vzácná, jako vlasy na hlavě

Larryho „otce“ Al Lowa. Objevuje se v něm již elegantnější EGA grafika a stále kvalitní humor a triky. Ve třetím dílu zapůsobilo horko ostrova v Tichém oceánu i na Al Lowa. Larry kouká do cizích pokojů a je unesen amazonkami z džungle. Když má dost kapitálu, může později kontrolovat i Patti, svou společnici. Čtvrtý díl vlastně neexistuje, pokračování Laffer Utilities nejsou nicméně ani hrou, ani zábavou, jsou jen sbírku gagů a přebytečným pozůščem místa na harddisku, prostě protitídní propadák. Poslední LARRY je už s Vega grafikou, ovladatelný myší, řeší logické problémy v oblasti pornoobchodu a upadá

ne do spáru mafie. Hra je to graficky elegantní, obtížností jen podprůměrná.

Ted se konečně objevuje šestý díl: LEISURE SUIT LARRY 6, nazvaný SHAPE UP OR SLIP OUT. K radosti všech pařanů je nový LARRY program na super Vega, s podporou 256 barev. Ikonový systém je opět SIERROU lehce vylepšen, objevujete se opět ikona se symbolem zipu, k čemuž je to dobré, si asi každý domyslí. Inventory zůstávají viditelná celou dobu, dokonce si můžete vybrat i stupeň nemravnůstek. Takže teď už jen vyčkat vánocního trhu a LARRY může opět vstoupit do vašich domácností, pardon, do počítačů.

Příště: série KING'S QUESTU

Cpt. Vladimír

# PRYČ s OCHRANOU PŘED KOPÍROVÁNÍM

P ředstavte si, že kupujete silné, rychle auto, třeba Jaguár a vás obchodník vám sdělí, že po silných jedzích spousta bezohledných řidičů. Do auta vám zamontuje zpomalovací ventil a vás Jaguár bude jezdit jen devadesátou. Že něco takového je nemožné? Tak si kupte jakoukoliv počítačovou hru. Více než polovina softwarových firem je přesvědčena, že hru v každém případě okopíruje, pokud vám v tom nezabrání otázky z manuálu, které do hry vloží. Přitom ti, na které by se ochrana autorských práv měla nejvíce vztahovat, dokáží hru zkopiřovat a tzv. odprotektovat do 24 hodin bez větších problémů.

mů. Nechci nijak vychvalovat práci „crackerů“. Pirátské kopie škodí obchodu, škodí firmám, které hry vyrábějí, škodí i všem časopisům, protože výrobci nemohou vydat tolik peněz na reklamu, a vaše oblíbené časopisy o hrách jsou draží. Na druhou stranu jsem měsíc co měsíc ve špatném náladě, když hru, která je proti pirátům chráněna mechanismem diskopy, objevím i v inzerátech některých novin a sám jsem vydal dost peněz na originál s manuálem, kde se píše, že maximum povolených kopí jsou 3, ale v rubrice inzertních novin jí nabízí 10-15 lidí evidentně z pirátské kopie. Na tyto ptáčky i v Čechách samozřejmě brzy dojde, právně podložené persekuce se již chy-

stají, avšak vždycky jich pár proklouzne. Manuály samozřejmě nepotřebují, ale já musím při každém spuštění hledat šedesát sedm sédme slovo na dvacátém řádku tříčáteří třetí stránky.

To, že antikopírovací ochrana je k ničemu už některé výrobci pochopili, např. ELECTRONIC ARTS už nechrání některé své produkty více než rok. Svůj nový Sci-fi simulátor PRIVATEER již nechrání vůbec, čímž dává jí najevo, že je jím jasné, jak se věci mají a staví se k problému jednoznačně. Zřejmě to tuto firmu ani nikdy nepoškodilo, do dneška je jedním z největších producentů na světě. Nuže na závěr otázka pro všechny výrobce: kdy už konečně dáté svým poctivým zákazní-

kům stejný komfort - nelistování a nepočítání stránek, rádec slov v manuálu - jak mají všechni crackeri, falešní hráči a podvodníci? Když jsme byli překvapeni jec nou otázkou na manuál, nyní se některé hry ptají v průběhu až desetkrát, některé jejich části jsou na manuál přímo vázány, to už však není protekce proti kopírování ale úžasná otrava všech poctivých, kteří si hru koupí originálně. Zamyslete se trochu, vy největší manualisti, SILMARILS, RAVEN SOFT, OCEANI, dejte již hradem čum pokoj s nemístními otázkami. Ostatně to není násův problém, že vám piráti krakují software, je to problém vás, který nám při každé hře nemusíte připomínat.

Cpt. Vladimír

## Jak si dát rádkový inzerát do Excaliburu?

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. Obyčejná rádková inzerce je v ceně 20 Kč/řádek. Rádková zvýrazněná inzerce stojí 50 Kč/řádek.
2. Pak čitelně vyplňte předkreslený obrazec o šířce 32 čtverečků na čtverečkovém papíře.
3. Vezměte složenku typu C, vyplňte částku v Kč, adresáta (EXCALIBUR, Postbox 414, 111 21, Praha 1), odesilatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu složenky do sloupku „Zpráva pro příjemce“ napsat „Inzerce EXCALIBUR“.
4. Složenku zapalte na poště a nechte si tam hned okopírovat ústřízek.
5. Kopii ústřízku složenky dejte společně s napsaným inzerátem do obádky a nejlépe doporučeně ihned na poště odesílejte na adresu EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

## PC

Největší výběr super PC her 90-93, většina z Excaliburu 12-18, i ST hry, D&D, strateg., simul., action, výhodně. Veselý, Sluneční 6, Šumperk 781.

Prodám Super Game počítač 80386, harddisk 130 MB, obě mechaniky, SVGA-color+filtr, myš, 2 game porty, joystick, 30 000 Kč, + Stereo Sound Blaster 3 000 Kč. Sezenu jakýkoliv soft. Tel. 803084.

## AMIGA

Prodám A500, 1MB RAM, barevný mon., hifi zes., +2x repro., 250 nahr. disket, 2x joystick, stolek, filtr, knify. Předvedu, zaučím. Pův. cena 30 000 Kč. Nyní 19 000 Kč. Josef Běhounek, Teplého 1370, Pardubice. Telefon 040/32166.

Nabízíme Video Backup System pro všechny Amigy. Zálohování programů na obyč. videomagnetofon! 1 disketa=1 min. 30 sec na kazetě. CINCH nebo SCART dle obj., info zdarma, záruka 6 měs., 590 Kč. Dále přepínač pro souč. myš+joy za 250 Kč, montáž RGB vstupů do TV aj. Jaroslav Frýdl, poste restante, 160 00 Praha 6.

Prodám adaptér 4xjoy za 100 Kč. Tel. 05/793408-Michal.

Nabízíme spolupráci v oblasti výměny dem a ostatního volně šířitelného software na počítače rady Amiga. Případná koupení či prodej možné. Seznamu zašlu obratem nejlépe výměnou za Vás. Jan Vorberger, Ječníkova 10, 796 01 Prostějov, tel. 0508/21234.

## CREATE ADVENTURE GAME

Pro všechny Amigisty, kteří ještě dostačně nevložili některý programovací jazyk a chtějí vytvořit dobrudružnou hru (adventure) je tu editor C.A.G.! Jedně se musíte udělat, je nakreslit obrázky v DPaintu a obstarat si hudební moduly. Ostatní udělají C.A.G. Je přizpůsoben českému Amigistovi. Dodávka obsahuje i manuál v češtině, pomocí kterého uděláte hru za 2 týdny. Objednávky za cenu 195 Kč+poštovné na VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373, Polička 572 01, tel. 0463/22373.

## VIDEO BACKUP SYSTEM

Čtěte jen v případě, že máte AMIGU a VIDEOREKORDER! Je tu zařízení archivující všechny diskety na běžnou videokazetu. Na ni se vejde až 250 (!) disket, takže Vás jakoby 1 disketa vydje na 60 haléřů!!! Pořizovací cena VBS VERIFY (1689 Kč) se Vám rychle vrátí! Už nebudete muset NIKDY koupit ani jednu disketu a přesto budeste mít doma tisíce her!!! Informace a objednávky na tel. 0463/22373.

Co dostanou všechni Amigisti pod stromeček? Přece hru SVĚTAK BOB!!!

Děláte hru? Volejte 0463/22373.

## ATARI ST

Prodám Atari 1040 ST FM, myš, 2x joy, 70 disket her, diskbox, literatura. Vše jen 8 900 Kč! Pokud odpovíte do týdne, zdarma čb TV. 0641/91244.

Prodám počítač Atari ST FM 1040+box s 35 disketami+literatura za 7 500 Kč. Kotrč L., A. Štastného 398, Strakonice II, 386 02.

## ATARI XL/XE

Najnovšie super hry 90-93 aj na disk a OMEG, kupím, vymením, nahrad. Zoznam za zoznam. Platí stále. Adresa: Ľubo Roba, Poste restante Pošta 1, Košice, 040 01, Slovensko.

## C64

Profesionálně na C-64 s programem GEOS (64 disků, čeština) - ARDAN, 276 01 Mělník 2889, tel: 0206/670759.

Nabízíme skvělé hry na C64, např. Dylan Dog, Vendetta, Golden Axe, D. Dragon 3, Last Battle, Indiana Jones 3 atd. Vše na kazetách. Seznam za ofrákovánou obálku. R. Kotrč, Rokytnice 438, Veselín 755 01.

Vyměním hru na C64. 600 her pro disk i kaz. Stone Age, Supremacy, First Samurai, Last Ninja 3. D. Šutera, Novosady 558, 784 01 Litovel.

## SINCLAIR

Prodám ZX Spectrum+ s příslušenstvím a DJ D40. Tel.: 0642/201145.

## OSTATNÍ

Prodám MASTER SYSTEM II a hry: Alex, Golden Axe, Shadow Dancer, Sonic 2, Moonwalker. V záruce, cena dohodou. Foltýn M., 783 25 Bouzov 131.

Komfortní programy pro zvýšení počtu životů, kouzlo, střel atp. Pro danou hru vždy kompletní nabídka úprav. Zatím pro Xeen 1, 2, EOB 1,

2, Civilization, Wizardry VII. Připravujeme další. Cena 99 Kč včetně návodu a poštovného. Platba složenkou "C" na adresu P. Litovská 521, 181 00 Praha 8. Objednávku uveďte do zprávy pro příjemce.

SHAREWARE SUPERGAMES! TORNADO (1/93) 3-D combat flight simulator. min. 80386, VGA, myš. Jason STORM 1. (4/93) EGA/VGA Super Nintendo-quality arcade od Safari Software. Podobné hrám od Apogee (Commander Keen). KEN's labyrinth 2.0 (3/93) Full 3-D, virtual reality arcade game od Epic MegaGames. Srovnatelné s Wolfensteinem 3D. Min. 386, VGA. Distribuována na HD disketách! ZONE 66 (3/93) High-technology 32-bit, 256-color VGA arcade jet fighter game od Epic MegaGames. R. Wolfenstein 3D. Min. 386, 2MB RAM. Distribuována na HD disketách! WORDS OF JESUS (12/92) 256-color VGA arcade/word multi-level game s biblickými motivy a hudbou od Testament SW. Min. 1MB EMS, VGA, myš. Distribuována na HD disketách! OBJEDNAVÝK tel./faxem 0642/20618 nebo na adresu: VITÚ, Havlíčkova 103, 586 01 Jihlava. Cena 69,-Kč za disk 5,25"HD. Vč. kompletního katalogu a pravidelného zasílání aktuálních nabídek.

Program výuky jazyků+slownik obsah: sloviny: sloviny (obousměr.), věty, sloviny, nastaví: obtížnost cca 10000 hesl (každý jazyk, bud' A nebo N), možno doplnit program si pamatuje chyb, dbá na odstranění. Prog. Landi Plus zašleme za 199,-Kč/disk+č. návod. Uvedte typ počítače (IBM PC; Commod. 64; Amiga; Atari 800; Didaktik; ZX Spectrum). M.K.C.S., Box 12181 00 Praha 8, tel: 8554544, fax: 2364314.

# EXCALIBUR pod stromeček

Až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla Excaliburu od čísla 11 do čísla 17 přímo od vydavatele za mimořádně sníženou cenu 14 Kč (Excalibury 1-10 jsou již vyprodány). Při současné prodejně ceně Excaliburu 29 Kč tím ušetříte více než 50%! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

## Nová čísla

Jednotná cena je 29 Kč na číslo včetně předplatitelské přílohy Excalibur+. Můžete si předplatit až dvacet čísel dopředu. Příklad: „Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.“ Současný předplatitelé budou Excalibur+ dostávat automaticky.

## Starší čísla

Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, získáte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč“. Při menším odběru stojí jedno číslo 24 Kč.

### Jaká čísla máme na skladě?

**EXCALIBUR** 10 až 17

**AMIGA MAGAZIN**

3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 14 Kč)

**OSOBNÍ POČÍTAČE** - 10 Kč

**TAŠKA EXCALIBUR** (12/93) - 29 Kč

**TRÍČKO EXCALIBUR** (12/93) - 180 Kč

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobríku. Pro ČR vyřizuje předplatné též firma A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

## Slovensko

Vyvízíte firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurz) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle 02/291925.

# PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

## BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat **navíc** ještě stálou přílohu **Excalibur+** (obvykle 16 celobarevných stran).
2. Nestane se, že bys **nesehnal** Excalibur nebo Excalibur+.
3. Pokud si předplatíš u **PCP** Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** (12/93).
4. Pokud si předplatíš u **PCP** Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tríčko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - 12/93)
5. **Budeš spokojený.**

## NĚKTERÁ ČÍSLA DOPRODÁNA

Pokud jste nedostali některá zaplacená čísla, je to tím, že jsou doprodána. Při vaši další objednávce proto zaplatíte o tento přeplatek méně. Připomínky k distribuci zasílejte na adresu, kde jste časopisy platili. Distribuci hardware a software již PCP neprovozuje.

**Chcete získat Excalibur +?  
Předplatíte si Excalibur!**

## JAK VYPLNIT SLOŽENKU

### NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku **typu C** napište adresáta:  
**PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.**
2. **Citelně** vyplňte odesílatele (*včetně PSC*)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" **s rozumitelně** napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte.
4. Zaplatíte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

## Excalibur v Martinské také v sobotu!

Nejšířší výběr Excaliburů, Amiga Magazinů, PIXELů a dalších titulů firmy PCP si můžete od této chvíle zakoupit v prodejně v Martinské ulici v Praze také v sobotu od 10 do 12 hodin. Další novinkou je změna telefonního čísla na 265162.

# KDE KOUPITE EXCALIBURY?

### Praha 1

KLUB 602, Martinská 5  
PRINGTON, Jindřišská 27  
PRAGO-ATREY s.r.o., Václavské nám. 41  
RŮŽIČKA-KNIHKUPECTVÍ, Na Příkopě 24  
APRO - PHILIPS, Jindřišská 12  
GRADA BOHEMIA S.R.O., Dlouhá 39  
MULTISYS - DIREKT s.r.o., Vladislavova 6  
OPPRESS S.R.O., Václavské nám. 17  
PC SHOP, Vladislavova 24  
FAN ELEKTRONIK, stánek Bílá Labuť  
**Praha 2**  
AMIGA INFO, Šumavská 19  
BASIC s.r.o., Ječná 19  
BCD s.r.o., Žitná 28  
NEOKORTEX s.r.o., Bělehradská 98  
**Praha 3 - 10**  
COMPUTER-CONNECTION, Branická 46, P-4  
VUZ s.r.o., Bělohorská 70, Praha 6

PROSPERT, Bělohorská 75, Praha 6

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7

Prodejna tech. literatury, Bílá 90, Praha 9

REN, Věšínova 5, Praha 10

DIALOG, Kubánské nám. 5, Praha 10

### Západní Čechy

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

BOOKS & SOFT, Pod Záhorskem 27, Plzeň

MULTISYS Plzeň, Pětatičátník 22, Plzeň

### Jižní Čechy

PAREEX, Lannova třída 49, Č. Budějovice

M-CENTRUM, Kalkusova 1123, Tábor

### Severní Čechy

ATRIS AGENTURA, Jíráskova 602, Kadaň

MULTISYS LIBEREC, Revoluční 66, Liberec

STARLIT, s.r.o., Klášterní 464, Česká Lípa

ALIAS, Pražská 32, Liberec

GERARD, U Stadionu 1563, Most

KNIHKUPECTVÍ M&V, Mirov nám. 25, Ústí n/L.

### Východní Čechy

SDRUŽENÍ KITKA, Smetan. nám. 1975,

H.Brod

PRECISOFT v.o.s., Ulrychovo n. 810, H.

Králové

### Jižní Morava

AUTOCONT MARKET, Žižkova 7, Vyškov

FAKULTNÍ KNIHKUPECTVÍ, Údolní 53, Brno

KNIHKUPECTVÍ DOCKAL, Česká 32, Brno

KNIHKUPECTVÍ RYŠAVÝ, Česká 31, Brno

### Severní Morava

SINCO, s.r.o., Panská 8, Olomouc

DISKONT, s.r.o., Komenského 45, Přerov

KNIHA U BANKY, Hollarova 14, Ostrava

MOJČÍŠEK, Spojovací 202, Horní Datyně

TM COMPUTER, Náměstí Svobody, Frýdek-M.

### Slovensko

BONO s.r.o., Štúrova 1 a Južná 49, Košice

# PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:

Sofijské nám.  
Praha 4  
Czech republic  
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27  
Praha 1  
tel.: (02) 24210567  
fax: (02) 24210563

INFORMACE:

Jindřišská 27  
Praha 1  
tel.: (02) 24210567  
fax: (02) 24210563

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.

Farská 44  
949 01 Nitra  
Slovak republic  
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street  
Washington DC 20009  
U.S.A.  
tel: 001-202-2231066



**SV 500 Datalux**  
Pro 80 disket 5,25".  
**Cena 220,- Kč.**



**SV 510 Datalux**  
Pro 80 disket 3,5".  
**Cena 220,- Kč.**



**SV 121 TURBO**  
Model prozačítka. Mikrospínače.  
**Cena 188,- Kč.**

**SV 122 Quickjoy II**  
Šest kontaktů, autostfela.  
**Cena 219,- Kč.**



**SV 124 Quikjoy II Turbo**  
Hit tohoto roku.  
Precizní mikrospínače.  
**Cena 258,- Kč.**



**SV 125 Superboard**  
Určeno pro simulátory.  
Deset mikrospínačů.  
Digitální stopky.  
**Cena 520,- Kč.**



**SV 126 Jet Fighter**  
Simulátor řízení letu.  
Šest mikrospínačů. Dva  
spínače na střelbu.  
**Cena 390,- Kč.**



**SV 227 Top Star / PC**  
Nejlepší joystick v nejlepším  
provedení. V moderném  
acrylovém obalu.  
**Cena 731,- Kč.**



**SV 128 Megaboard**  
4 velká tlačítka na  
střelbu. 10 mikrospína-  
čů. Dvoje stopky.  
**Cena 589,- Kč.**



**SV 133 Megastar**  
Všechny možné funk-  
ce. Stabilní základna.  
Veškerý hrací komfort.  
**Cena 610,- Kč.**



**SV 132 Hyperstar**  
Populární povrchová  
úprava z robustního  
acrylu.  
**Cena 431,- Kč.**



**SV 202 M6 PC  
XT/AT**  
Světově úspěšný  
analogový  
joystick pro PC.  
**Cena 390,- Kč.**

**Datalux**



**SV 707  
Datalux  
Mouse-Pad**  
Elegantní  
podložka.  
**Cena 59,- Kč.**

**SV 712 Datalux-Maus**  
Transparentní acrylová myš. Včetně  
softwarového driveru pro PC.  
**Cena 649,- Kč.**



**SV 704 Datalux-Maus**  
Pro Amiga. Vysoké rozlišení  
280 DPI. Ergonomická tlačítka.  
**Cena 530,- Kč.**



Výhradní distributor uvedených firem.  
Nejnižší ceny v České republice.  
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.  
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

Dodáváme kompletní sortiment  
firmy **Commodore**  
C64, A500, A600, A1200, A400  
Uvedené ceny včetně DPH.